```
************************************************************
                                 ***
        /////////     ////   ////  ***  /////////
       IIIIIIIII/     IIII/  IIII/    ***IIIIIIII//
      IIIII/          IIII/  IIII/     IIII/  IIII/
      IIIII/          IIII/  IIII/     IIII/* IIII/
      IIIII/          IIII/  IIII/     IIII/***III/
      IIIII//////  // IIII///IIII/  // IIII///***I/  //
       IIIIIIIII/ II/  IIIIIIIII/  II/  IIIIIIII*** II/
                                                ***
************************************************************
        CIRCULO   DE    USUARIOS    DE      QL
************************************************************
```

Fanzine mensual independiente para usuarios de Sinclair QL y compatibles

----

AÑO 2 NUMERO 8 MAYO DE 1989

...en el año 9 Después de Sinclair, toda Hispania está ocupada por las legiones de PCs. ¿Toda? ¡No! Un puñado de irreductibles QLs resiste todavía y siempre ante el primitivo invasor...

CONTENIDO

Pág	Sección	Título
___		EDITORIAL "¡Adios QLave!"
___	CAR	ACLARACIONES SOBRE LAS NUEVAS NORMAS DE C.U.Q.
___	CAR	4 DE MAYO
___	CAR	CONTESTACION PARA MARCOS CRUZ (LIGHTNING Y COSMOS)
___	CAR	THE SOLUTION - UN ARMA DE DOS FILOS
___	NOT	FAROLAS Y FAROLES
___	NOT	¿GOODWIN PREPARA UN "EXECUTADOR"?
___	NOT	EL CIRCULO SE AMPLIA
___	NOT	POR FIN, EL Z88 DISPONIBLE EN ESPAÑA
___	PRO	STAT
___	PRO	TEXT87: POR MUY POCO, CASI EL MEJOR PROCESADOR DE TEXTOS DEL SISTEMA SOLAR
___	PRO	THE CHOCOLATE SOLUTIO V1.09
___	PRO	LA VELOCIDAD DE THE SOLUTION
___	PRO	COMPROBACION DE VELOCIDAD CON EL MS-DOS V4.01
___	LIB	INTRODUCCION A LOS SISTEMAS OPERATIVOS
___	LIB	EL MANTENIMIENTO DEL ORDENADOR PERSONAL
___	FTH	PRACTICANDO CON EL SUPERFORTH (XII)
___	OTR	ESPERANTO, LA LENGUA INTERNACIONAL (Capítulo I)
___	OTR	RECOGIDAS DE FIRMAS PARA AMNISTIA INTERNACIONAL
___	OFE	IRL PRESS LTD
___	OFE	SE BUSCA
___	CON	CUQ-SOFT

INFORMACION SOBRE C.U.Q.

Compilación de colaboraciones: Salvador Merino
Títulos y texto "Información sobre C.U.Q.": Marcos Cruz
Sub-Distribución: Marcos Cruz
Imagen de la portada: PANTALLA TEXT 87 v2.0

El fanzine C.U.Q. es un medio de comunicación e intercambio de ideas y

conocimientos entre usuarios de ordenadores Sinclair QL y compatibles. El fanzine se realiza mediante la colaboración desinteresada de todas las personas que lo desean.

¿COMO SE PUEDE RECIBIR EL FANZINE?

El fanzine se envía a quien contribuye a su realización aportando alguna colaboración, o bien a quien lo solicita sin más.

Quienes sólo quieran recibir el fanzine, sin enviar ninguna colaboración para que sea incluida en él, deberán enviar UN disco formateado de 3.5 pulgadas o DOS microdrives formateados, junto con un sobre franquedo y con las señas escritas para el reenvío. Estos discos o microdrives SIN COLABORACIONES deben enviarse a: Marcos Cruz, Acacias 44, 28023 Madrid

El fanzine de cada mes estará disponible, para ser enviado a quien lo solicite, a finales de la primera semana de dicho mes, con lo cual pueden enviarse las peticiones a comienzos de mes.

¿COMO SE PUEDE COLABORAR EN LA REALIZACION DEL FANZINE?

Quien desee colaborar en la realización del fanzine, debe igualmente enviar UN disco de 3.5 pulgadas o DOS cartuchos de microdrive (aunque sólo uno contenga algo) junto con un sobre franquedao y con la dirección escrita para el reenvío. Estos discos o microdrives CON COLABORACIONES deben enviarse a: Salvador Merino, Ctra. Cádiz (Cerámicas Mary), 29640 FUENGIROLA (Torreblanca del Sol), MALAGA

¿Qué puede enviarse como colaboración? Cualquier cosa: artículos, cartas, opiniones, preguntas, respuestas, ideas, sugerencias... Si bien el nexo de unión entre quienes hacen posible C.U.Q. es el interés y la inquietud por el ordenador Sinclair QL, y por la informática en general, y esa es la temática global del contenido del fanzine, C.U.Q. acepta artículos sobre cualquier tema que pueda interesar a los lectores.

Con todas las colaboraciones recibidas a lo largo de un mes, se confecciona el fanzine correspondiente al mes siguiente. Los discos y microdrives con los boletines se echarán al correo en el último fin de semana del mes.

No deben enviarse más colaboraciones hasta haber recibido de vuelta los discos o microdrives con el fanzine del mes correspondiente.

FORMATO DE LAS COLABORACIONES

Los textos deben ser ficheros _doc del programa Quill, con los siguientes márgenes: izquierdo=1, derecho=80, sangrado=5. Los textos deben ir justificados a la derecha, y no deben emplearse caracteres no castellanos cuyo código ASCII sea mayor de 127. Tampoco deben usarse los corchetes cuadrados, ni las llaves, ni las barras vertical o inclinada hacia la izquierda.

Los artículos deben agruparse temáticamente según las siguientes secciones:

CAR	Cartas abiertas
NOT	Noticias
LIB	Comentarios de libros y otras publicaciones
PRO	Comentarios de programas
HAR	Comentarios sobre hardware, y montajes
BAS	Lenguaje SuperBASIC
FTH	Lenguaje Forth
LEC	Lenguaje C
ASM	Lenguaje ensamblador 68000
COB	Lenguaje COBOL
OFE	Ofertas, compra-venta, distribuidores, anuncios
OTR	Otros temas de interés, aunque no sean infomáticos.

(Esta lista podrá ser ampliada o modificada por el recopilador, a sugerencia de los colaboradores.)

En el caso de que la colaboración consista en preguntas, o respuestas, deberá igualmente incluirse en una de las secciones indicadas, según el tema de a que se refieran.

Todas los artículos que pertenezcan a una misma sección deben ir en un mismo fichero. El nombre de este fichero tendrá el formato siguiente: SSSxxnnn_doc, donde "SSS" son los tres caracteres correspondientes a la sección de destino del texto, "xx" es el número de fanzine al que se envía el texto y "nnn" son las iniciales del autor.

En el texto, el título de cada artículo deberá ir en mayúsculas, en letra negrita, y a la izquierda de la línea (en el margen de sangrado). Excepto la letra negrita en los títulos de los artículos, no deberá emplearse ningún tipo de letra (subrayada, negrita, subíndice o superíndice) en los textos.

Deberá dejarse siempre UNA SOLA línea en blanco para separar el título de un artículo del artículo anterior, si lo hay. Dentro de cada artículo deberá evitarse por completo el incluir líneas en blanco, tanto para separar párrafos

como por cualquier otro motivo, con el objeto de ahorrar espacio en las copias impresas.

Al final de cada cada artículo debe ir el nombre del autor, en la columna 40, seguido en la misma línea por la localidad y la fecha.

Algunas importantes recomendaciones a observar:

-Déjese siempre un espacio detrás de cada signo de puntuación (coma, punto, punto y coma, dos puntos) ¡pero no delante!

-No deben aislarse con espacios los signos de interrogación, admiración, guiones o paréntesis, sino que deben estar unidos a la palabra siguiente -si son signos de apertura- o anterior -sin son de cierre.

-Cuídense tanto la ortografía y las tildes como los errores de "tecleo". Para ello, es recomendable releer lo que se ha escrito.

¿EN QUE FORMATO SE RECIBE EL FANZINE?

El fanzine se recibe en forma de varios ficheros _doc del procesador Quill, al objeto de permitir el acceso al mísmo de los usuarios que no tienen unidades de disco y/o ampliación de memoria.

El nombre de cada fichero indica el número de fanzine al que pertenece y la sección que contiene.

Para componer el fanzine debe cargarse el fichero CUQxxPOR (donde xx es el número de fanzine) y seguidamente deben UNIRse al final del texto, uno a uno, los ficheros de las restantes secciones en el orden que indique la columna "Sección" del índice del fanzine. Seguidamente puede alterarse el número de líneas por página, asignarse un pie de página y/o un encabezamiento y, si se desea, añadir cambios de página forzados para evitar que los títulos de secciones o artículos queden al final de alguna página. Finalmente, se ha de grabar el fanzine completo en disco y/o sacar una copia por impresora.

Si, por falta de memoria, no puede componerse todo el fanzine entero, deberá imprimirse por partes, a juicio de cada uno.

Una vez tenemos el fanzine en papel, habrá que rellenar a mano los números de página del índice.

¿PUEDEN INCLUIRSE DIBUJOS EN EL FAZINE?

Normalmente la portada llevará un dibujo (preferiblemente relacionado con alguno de los artículos del fanzine). El dibujo será un fichero de pantalla, en modo 4 u 8. El nombre de estos ficheros debe ser: DBPxxnnn_MODEm, donde "m" es el modo de pantalla en el que están realizados. Como en los textos, "xx" es el número del fanzine de destino, y "nnn" son las iniciales del autor.

El dibujo elegido por el recopilador para ser la portada del mes, se incluirá en el fanzine con el nombre CUQxxDBP_MODEm (donde "xx" es el número de fanzine y "m" indica el modo de pantalla, 4 u 8). Este fichero deberá emplearse para sacar un "hard-copy" sobre el folio de la portada.

La inclusión de dibujos en los artículos aún no es posible, pero están en estudio varios métodos posibles.

¿COMO ENVIAR PROGRAMAS AL FANZINE?

El fanzine C.U.Q. sirve también como intercambio de programas (PROGRAMAS REALIZADOS POR LOS MISMOS COLABORADORES, NO PROGRAMAS COMERCIALES). Estos programas pueden estar realizados en cualquier lenguaje disponible para el QL. En la medida de lo posible, y siempre que su longitud no sea excesiva, los textos fuente de dichos programas deben incluirse en un artículo (en la sección del lenguaje correspondiente) en el que se explique el funcionamiento u otros detalles que el autor considere oportuno. Los listados de programas que se incluyan en el boletín, no deberán tener líneas con más de 80 caracteres. Si el autor prefiere no ceder al fanzine el texto fuente, deberá igualmente escribir las instrucciones de manejo en un pequeño artículo, para su inclusión en el fanzine. Los nombres de los ficheros de que conste el programa deberán estar provistos de un nombre o prefijo idéntico para todos, de modo que sean fácilmente manipulables mediante los comandos WDIR y WCOPY así como de un sufijo (extensión) aclaratorio sobre el tipo de fichero (por ejemplo _task, _exe, _bas, _fth, _bin...)

El fanzine C.U.Q. no mantiene una librería de programas como tal, puesto que, por enviarse éstos en el mismo disco del fanzine, no es necesaria. No obstante, si alguien precisa alguno de los programas, puede solicitarlo. La lista de los programas que se han enviado junto con cada número de CUQ, aparecerá en las últimas páginas de cada fanzine, con el nombre de su autor y una breve descripción de su función y características.

PARA MAS DETALLES SOBRE ENVIO Y PETICION DE PROGRAMAS, VER SECCION CUQ SOFT.

EDITORIAL

Hoy 17 de marzo de 1989 he estado hablando por teléfono con Marcos. El motivo de fondo era que me he pasado un pelín enviando los boletines antes de la fecha prevista. P.e.: el boletín 7 lo he enviado 3 semanas antes de la fecha a varios lectores, y hoy el boletín 8 está practicamente terminado (casi 7 semanas antes de su fecha prevista).

Mi decisión es que a partir de ahora no se va a enviar ninguna copia de un boletín antes del dia previsto (si no lo hago asi, Marcos se me va a enfadar). Pero se informará a los lectores sobre el stock de articulos para que se le pongan los dientes largos esperando nuestro próximo boletín CUQ.

El articulo sobre el Esperanto no tiene nada que ver con el QL, pero a mi me parece muy interesante. La única y primera vez que habia oido algo sobre él, era por mis años de estudiante de Quinto curso de EGB. Actualmente creia que se habia abandonado la idea sobre el Esperanto, pues hacia unos 15 años que no se escuchaba nada sobre él (En los Apartamentos BERLIN hablamos unos 6 idiomas Europeos diferentes, y es solamente un pequeño edificio en el paseo maritimo).

EN EL ANTERIOR NUMERO OS COMENTABA QUE DIEGO ALCALA (QLAVE) ESTABA INTENTANDO CONVENCERME PARA QUE LE ENVIARA LOS BOLETINES CUQ A QLAVE. LA RESPUESTA MIA Y DE MARCOS ES :

NO, NO DESEAMOS QUE QLAVE SE LLEVE TODO NUESTRO ESFUERZO. Además creemos que es imposible que alguien sea tan tonto como para volver a pagar 4.000 ptas de cuota (Aunque, ¿Quién sabe?).

S. MERINO

CARTAS ABIERTAS

NOTA: Las cartas dirigidas a esta sección deben ir tituladas con una breve frase que resuma lo que se quiere expresar en ellas.

[[[ESO ES PARA QUE SEA MAS FACIL VER DE UN VISTAZO LOS TEMAS DE LOS QUE SE TRATA, ASI COMO PODER MENCIONAR EN EL INDICE LAS CARTAS INDIVIDUALMENTE]]]]

ACLARACIONES SOBRE LAS NUEVAS NORMAS DE C.U.Q.

Estimados co-boletineros:

Acabo de recibir el disco con el CUQ 6, correspondiente a Marzo. Convendría frenarnos un pelín o nos encontraremos en el mes de Agosto con el número de Diciembre entre las manos (frenarnos significa intentar mantener las fechas convenidas para la distribución de cada número). Supongo que el adelanto en el número 6 habrá sido para ganar tiempo en la confección de este número 7, en el que estrenamos "nueva época". Al menos parece que esto marcha.

Supongo, por tanto, que este número 7 tendrá mi estupenda (¡ejem!) portada y mi folletín "Información sobre CUQ". Ya pudísteis saber del invento en el número 6, de modo que no os habrá pillado de sorpresa.

Lo que sí sospecho es que a más de uno le habrán parecido excesivas las normas relativas a los nombres de los ficheros, formato de los textos... Por ello quisiera insistir en algunos puntos que tal vez no hayan quedado muy claros.

El objetivo de dividir el boletín es hacerlo más asequible a todo tipo de configuraciones de QL, pues de otro modo sólo los poseedores de al menos 256 Kbytes extras de RAM y unidad de disco podrían hacerse con él en un futuro próximo. Ahora bien:

¿Por qué toda esa historia de dividirlo en secciones?: Es la forma más ordenada de dividirlo, simplemente por eso.

¿Por qué tanto rollo para los nombres de los ficheros?: La razón de hacer eso así es facilitar el montaje del boletín a Salvador. Si cada uno envía los ficheros con el nombre que le apetezca, Salvador deberá cargar cada texto para averiguar de qué va y unirlo a la sección correspondiente; o bien ponerlo al final del boletín, como hasta ahora, quedando éste desordenado. Sin embargo, si

las colaboraciones que se envíen tienen los nombres correctos, según está ya explicado, bastará con ver el nombre de cada fichero para saber a qué sección hay que unirlo. La misión de los restantes caracteres del nombre, aparte de los tres que identifican la sección de destino, es distinguir el fichero del de otros colaboradores, o incluso de otros ficheros del mismo colaborador. Para ello cada uno de nosotros debe elegir tres caracteres como sus iniciales, y emplearlos tal y como se explica en "Información sobre CUQ". Los dos dígitos de cada nombre de fichero sirven para indicar el boletín al que van destinados. Así, aunque Salvador conserve de un número para otro varias colaboraciones pendientes de publicación, no habrá conflicto entre sus nombres, aunque sean de la misma sección y del mismo autor. ¿Comprendido?

¿Por qué tantas normas para escribir los textos?: El objetivo es conseguir una mayor uniformidad en el boletín, darle un aire más cuidado. Para ello es imprescindible que los textos conserven todos un mismo formato. Por ello deben respetarse las normas relativas a la negrilla en los títulos, al uso de líneas en blanco (que debe restringirse lo más posible, si no eliminarse, para ahorrar espacio en las copias impresas), a la posición de las firmas, a los márgenes... El uso de negrilla no perjudica a aquellos cuyas impresoras no dispongan de dicha facilidad, pues simplemente, si en el programa install_bas del Quill no se especifica ningún código de control para ello, en el driver de impresora instalado, la letra negrilla (y cualquier otro tipo de letra) se imprimirá como la normal. La "prohibición" de usar caracteres (excepto los castellanos) con código ASCII mayor de 127, es debido a que, al imprimirlos, serán diferentes en cada tipo de impresora, sin relación alguna con cómo aparezcan en la pantalla. Los corchetes tampoco pueden usarse porque TRA 1 los convierte en paréntesis, y las barras vertical e inclinada hacia la izquierda tampoco pueden emplearse porque corresponden a las eñes el el juego ASCII castellano, y así aparecerán en la impresora.

¿Por qué incluir en el boletín el texto fuente de los programas?: Porque de ese modo enriquecemos su contenido. El "sacar" dichos programas del resto del texto no es ningún problema: hay que cargar en el Quill el boletín, poner el número de líneas por página a cero, a cero también los márgenes superior e inferior, quitar pie y encabezamiento de página, meter un cambio forzado de página antes y detrás del listado que queremos extraer, y finalmente imprimir esa página a un fichero. Es conveniente, tanto para facilitar esta operación como para el aspecto del boletín, que ninguna línea del listado supere los 80 caracteres de longitud.

Así pues, DESDE YA hay que adoptar las normas descritas en "Información sobre C.U.Q." (quien yo me sé ya ha enviado este texto en un fichero llamado CAR07mar_doc, para ir dando ejemplo). Si más adelante, tras rodar esto un poco, vemos que conviene hacer modificaciones, perfecto. Pero de momento hay que probar el nuevo método en la práctica, al menos por unos cuantos números.

Marcos Cruz, Madrid, 15/2/1989

4 DE MAYO

Aún no es, pero este año voy a cumplir mi primer cuarto de siglo soltero y sin compromiso (vamos que estoy más libre que un pájaro). Aunque es una lástima que no podais disfrutar de la clásica invitación (tampoco es para tirarse de los pelos ya que es poca cosa y el presupuesto da para poco).

Hay una buena noticia, Quanta va a publicar en el boletín de Abril mi articulo "A 64 bits maths package for Superforth". Aunque creo que habria que agradecerselo a J. Fitzgibbons por su carta "More Forth Please And About QLSIG In S. Africa" (los Sudafricanos están muy interesados por el Forth).

Me gustaria ver la cara de los lectores de Quanta cuando vean que el articulo Forth está escrito por un Español y encima Andaluz (Claro que entre elegir uno o nada, siempre eligen a uno). No sé como se lo van a tomar, pues teóricamente en España nadie programa en Forth, pero la mayoria de los usuarios QL somos diferentes a los demás usuarios de Ordenadores Personales. Y esto último si que es verdad.

El QL ya no es aquel impresionante ordenador de Enero 1984, pues hemos perdido velocidad en comparación con los nuevos PCs basados en el 80386 y otros 68K. Pero aún disponemos del mejor sistema operativo suministrado para un Micro. Y después de todo creo que me va a ser muy dificil abandonar mis 2 QLs (les he tomado un cariño especial), y más ahora que con el software que tenemos no hay muchos problemas de incompatibilidad a la hora de intercambiar datos con otros ordenadores personales (el principal uso de un ordenador personal es la manipulación de datos almacenados en un disco o sistema de almacenamiento).

Actualmente tengo bastantes ideas para los próximos boletines, pero la

cuestión será cuanto tiempo podremos seguir asi. Creo que si conseguimos pasar el verano que se nos echa encima, nuestro problema estaria totalmente resuelto. Mi estrategia es bien sencilla, pues solamente consiste en disponer de un buen stock de material imperecedero para los meses malos (actuar igual que las hormigas).

Si seguimos igual que ahora, lo que si puedo garantizar es que vamos a tener un excedente de material, pero no creo que nadie se ponga nervioso porque seamos capaces de escribir más que podemos leer.

Hay algo que no hace falta ni comentarlo, no existe en España ningún Club de ordenadores personales con las características de nuestro CUQ (no somos originales, pero somos únicos en nuestro pais). Creo que es un Club perfecto para gente como nosotros.

En los últimos dias uno mis amigos más jovenes (16 años y 1.94 de altura) estaba medio loco por jugar conmigo una partida a ARNHEM Operación "Market Garden", se dicidió jugar en mi viejo Spectrum Issue TWO, porque la versión para su Amstrad era considerablemente inferior.

Me pongo a buscar la cinta original del ARNHEM, y poco falto para no encontrarla, pues habia 3 cajas llenas de cintas (las instrucciones cualquiera sabe donde pueden estar escondidas en las montañas de tebeos y comics Marvel). Cargo el juego, y pulso la tecla 5, no responde y pulso la 4. El juego ha comenzado en el último escenario. Complicaciones a la hora de poner las fichas que llegan desde el aire en el sitio que queremos (¡el teclado nos está dando la lata!). No he conseguido colocar las fichas en el lugar deseado, no puedo viajar, no puedo bombadear, no puedo atrincherarme, no responde la mitad del teclado... (¡Asi no hay manera de ganar una guerra!).

Ahora comprendo porque mi hermanito habia dejado de jugar hace unos meses con el Spectrum y habia desempolvado el viejo Atari que solamente le quedan unos 7 cartuchos ROM que todavía funcionan. En vez de avisarme que se ha roto la membrana del teclado, va y lo esconde para que no me entere (lo que son las cosas). Seguramente el creia que era otra cosa, pero solamente se habian cortado 3 pistas en la membrana original después de 6 años (¡un record diria yo!).

Comprar una membrana nueva no ha sido muy dificil, pero si ha sido caro y laborioso. HISSA en Málaga no queria vendermela, porque decia que solamente la tenian para reparaciones (y lo mio ¿qué es?. Además mi Spectrum tenía garantia Inves, pero ya sabeis que eso es papel mojado). HISSA Madrid parece el ayuntamiento de un pueblo cualquiera o empresa estatal, pues me costó pedir la membrana 3 conferencias en solamente una mañana. Aquello es horroroso, te dice que espere un momento y pasan 10 minutos y nadie se pone al teléfono. Me piden el doble de lo que me pidieron en Málaga, supongo que me cobran los gastos de embalaje y mano de obra porque son 1624 ptas. Luego tenemos al cañondeo de SEUR (un servicio urgente de dudosa calidad) que me cobra 1824 ptas de portes y encima me tarda en servir 9 dias (un cojo caminando desde Madrid a Fuengirola habria llegado con la membrana 5 dias antes que SEUR).

Después de todas las penalidades ya os podeis imaginar el feliz desenlance. La membrana se coloca más fácilmente que en un QL, pero hace falta usar pegamento de contacto. Si la membrana dura otros 6 años, estupendo (ya veremos dentro de 6 años donde compro yo otra).

El Spectrum sigue siendo una máquina ideal para jugar si se tiene una colección de más de 1.000 juegos (el más nuevo tiene más de 3 años, pero son los mejores que han salido. Los nuevos son siempre imitaciones y reiteraciones de lo mismo), un interface I, un Interface II, un Microdrive, un Interface Kempston, un Transtape (uno de los interfaces copiadores que hicieron pasar las protecciones a la historia), 5 joysticks, Un interruptor ON/OFF, un amplificador de sonido, una ZX printer (averiada con 3 rollos nuevos), y podemos usar la misma impresora del QL ya que tengo el cable especial.

He estado jugando un poco y recordando viejos tiempos, pero lo que antes me era fácil ahora me es dificil, y comparado con el QL siento una sensación de frenado.

S. Merino, Fuengirola, 23/3/89.

CONTESTACION PARA MARCOS CRUZ (LIGHTNING Y COSMOS)
==

Cosmos es un programa escrito en BASIC. Para su distribución comercial se protegió de la siguiente forma (procedimientos similares fueron bastante empleados en los primeros programas para el QL - por ejemplo QSPELL -):

-- El programa se salvó no como texto (tal como lo hace el comando normal SAVE) pues así hubiera podido ser fácilmente examinado, copiado y/o alterado, sino salvándolo tal como está almacenado el BASIC en memoria. Esto viene a ser

similar a lo que hace el comando QSAVE de Q_LIBERATOR pero a lo bestia; tan a lo bestia que luego el programa sólo puede ser cargado en otro QL en las mismas condiciones que en el que fué salvado (es decir, no funcionará en QLs con ampliación de memoria, con toolkits, etc).

-- Se escribió el código máquina necesario para dos extensiones del BASIC utilizadas por el programa y para la extensión FLRUN similar a LRUN necesaria para cargar el programa salvado de la forma expuesta anteriormente.

-- Al comienzo del código anterior se puso otro que comprobaba el número aleatorio del cartucho y que desactivaba la tecla BREAK (CTRL + ESPACIADOR).

El programa se cargaba con

```
10 POKE 98403,2 : REMark ver QLAVE VOL 4 no. 5 pag 32
20 LBYTES pantalla_bonita,131072
30 a=RESPR (...)
40 LBYTES extensiones,a
50 CALL a
60 POKE 98403,8
70 FLRUN programa
```

En 40 se carga el código que contiene la extensión FLRUN necesaria para cargar en 70 el programa. En 50 se activa esta extensión pero a la vez se comprueba que el cartucho original está en mdv2_ y se desaciva el BREAK. En 70 se carga el programa, pero una vez cargado no lo podemos examinar porque no hay forma de salir de él al estar desactivado el BREAK.

Para desprotegerlo hay que examinar el código que contiene las extensiones, para activar la extensión FLRUN saltando la primera parte (la que contiene la protección y la desactivación del BREAK). Una vez hallada la posición x donde comienza la parte que carga FLRUN, se hace un CALL a+x con lo que activamos ésta extensión saltando la desactivación del BREAK. A continuación, se FLRUN el programa, se hace un BREAK y se salva en forma normal con SAVE. Ya tenemos el listado del programa en BASIC.

Para correrlo normalmente (LRUN), es necesario cargar las dos extensiones que utiliza (son dos extensiones que salvan y cargan en memoria la pantalla) para lo cual es necesario extraer la parte correspondiente del código o, alternativamente y más sencillo, cambiarlas en el listado BASIC por dos extensiones equivalentes de las que dispongamos y que cumplan el mismo papel.

La estructura del programa en BASIC es endiabladamente compleja; llena de bucles anidados de las formas más raras imaginables. Tan compleja que "cuelga" a menudo al intérprete. Turbo se niega a compilarlo. Aunque no me hubiera extrañado lo contrario, Q_liberator lo compila de un sólo golpe.

El programa compilado funcionará correctamente en cualquier entorno en el que lo haga cualquier programa compilado con Q_Liberator, en general, en cualquier entorno que cumpla las reglas del QDOS y, en concreto, con LIGTHNING.

La aparición de puntos dobles no es un error de COSMOS sino de la rutina de dibujo de puntos de la versión MG del QDOS (la que hay en los QLes españoles y que no existe en las anteriores versiones del QDOS). Este error es muy conocido y por ello muchos toolkits y ficheros de extensiones que acompañan a programas contienen un "parche" para él. Ese es el caso de LIGTHNING. Por ello sin LIGTHNING aparecen puntos dobles (por otra parte, no sólo con cosmos sino también cuando se utiliza el comando POINT), pero no con LIGHTNING, en concreto con el fichero lng_GRAPH_ext (es el que contiene el "parche"), instalado.

Ernesto de Jesús Alcañiz

THE SOLUTION - UN ARMA DE DOS FILOS

Escribo esta carta con el fin de comentar un poco la salida al mercado del emulador IBM PC The Solution de la casa Digital Precision.

Si mal no recuerdo, allá por Noviembre de 1988 se anunció en la revista QL World la inminente aparición del emulador, cosa que encendía una pequeña luz en el negro futuro de nuestro querido QL. Ahora con el programa en mis manos, me he decidido a escribirte esta carta para que la publiques en el CUQ y de paso me des tu opinión sobre lo que te voy a comentar.

Digital Precision siempre ha sido (para mí particularmente) una de las mejores casas en lo que a software para el Ql se refiere. Debido a ésto, es lógico, que estos señores idearan la forma de mantener el QL a flote, pero... ¿cómo?, muy fácil, sacando al mercado el susodicho emulador. Ahora bien, lo que han conseguido en mi opinión, es hundirlo totalmente y defraudar por completo a los que estabamos esperando con ansia este programa. Pero, ¿Cómo se puede mentir y estafar tan descaradamente al usuario?. Supongamos que hay alguien esperando la salida del emulador, para dar la última oportunidad al QL antes de tirarlo a

la basura y comprarse un PC, lee el anuncio y...¡Qué maravilla!, va corriendo y se gasta 16789.5 pts más gastos de envío en el programa. Lo recibe, lo carga, y ¿Qué es lo que se encuentra? un emulador absolutamente imposible de utilizar (a no ser que el usuario no tenga prisa). Efectivamente, ya sabemos que una 8086 es muy difícil de emular con una CPU 68000 como la del QL, y el proceso es lento y tedioso, pero, señores de Digital Precision...¡Decidnos que no se puede, y nos quedamos tan a gusto!.

En fin, enhorabuena a los que les ha gustado el programa y están decididos a perder su valioso tiempo para utilizarlo, y a los demás, no os desespereis. Un saludo.

Carlos Iglesias del Río. Madrid.

Digital Precision no ha engañado a nadie. El emulador corre tan rápido como es posible en un QL (la velocidad es totalmente irregular). Yo pensaba que si alcanzaba el 0.5 MHz ya era un record con MC 68008 a 7.5 MHz.

Aunque su señoria no se lo crea, tener ese emulador es mejor que no tenerlo. Hay muchas aplicaciones para ese emulador que no necesitan velocidad (por ejemplo: una mayor facilidad a la hora de manipular datos con el programa original sin usar un PC).

Supongo que nadie estaba soñando en poder batir en velocidad a un IBM PC con un emulador por software en un QL (sin la ayuda de hardware adicional). Un IBM PC emulando un QL por software es imposible.

S. MERINO

NOTICIAS

NOTA: Las noticias destinadas a esta sección deben citar la fuente de información de la que se han obtenido.

FAROLAS Y FAROLES

La revista Sinclair QL World aún se distribuye en España (debe tener más éxito que en su pais de origen), o por lo menos yo y alguien más aún nos la reservan en nuestro kiosko habitual.

Tony Tebby ha dado a conocer sus nuevos planes, un nuevo sistema operativo QL-compatible para correr en los circuitos de un Atari ST. Será una versión adaptada del sistema operativo SMS-2 diseñado originalmente para el QLT o FUTURA. Seria una buena idea ampliar luego el proyecto haciendo versiones para el Amiga y el Mac, pues si se hiciese realidad el QDOS seria el sistema operativo más importante en el mundo 68000 (y por primera vez, el MS-DOS encontraria un verdadero rival).

La revista SQLW ha dado a conocer uno de los secretos más celosamente guardados de QUANTA, el QL PC (ver CUQ 1).

El QL PC es una tarjeta a la que hay que insertar varios chips originales del QL, comprar una caja, un teclado, una unidad de disco, etc... Vamos que esto podria titularse "construyase usted mismo su nuevo QL". Yo en agosto del año pasado ya tenia los dibujos de la primera versión de esa tarjeta QL PC (es tan pequeña como el trozo sin teclas que recubre los MDVs de un QL).

S. Merino, Fuengirola, 16/3/89.

¿GOODWIN PREPARA UN "EXECUTADOR"?

En la página 3 del número de Marzo de la revista Sinclair QL World, se anuncia, para el número de Abril, lo siguiente:

"DIY TOOLKIT. Goodwin is really excited about this one. It makes bad-tempered software multi-task on the QL, whether it likes it or not."

Lo que viene a querer decir:

"CONJUNTO-HERRAMIENTA HUM. Goodwin está realmente muy emocionado acerca de este. Hace que el lógical de mal genio multi-taree en el QL, tanto si le gusta como si no."

Lo de "CONJUNTO-HERRAMIENTA" es una broma. Lo de "HUM" (Hágalo Usted Mismo)

es otra broma. Lo de "multi-taree" es otra broma más. Lo de "lógical" es una parodia de cierta revista muy dada a castellanizar la terminología informática.

Bueno, dejándonos de cachondeo, el caso es que, por lo que parece, el señor Goodwin nos prepara esta vez una buena: según lo que yo creo entender, se trata de una rutina que convertirá en tareas los programas que no lo son... ¿no es eso lo que parece que quiere decir? Si es cierto, ¡aleluya! ¡Poder "EXECutar", en vez de "EXEC_Wutar" el Quill, al fin! Mejor no levantar aún las campanas al vuelo, por si no es lo que parece... Para cuando estas líneas aparezcan en CUQ, estará a punto de descubrirse la incógnita. En cuanto me llegue el SQLW de Abril (probablemente casi en Mayo, me estoy temiendo), raudo y veloz cual centella a la sección "HUM".

Marcos Cruz, Madrid, 30/3/1989

EL CIRCULO SE AMPLIA

Del colectivo de periodismo científico APEIRON, del que en alguna ocasión ya os comenté algo, y al que envié detalles sobre el funcionamiento de CUQ, he recibido la noticia de que han enviado la dirección de nuestro abnegado compilador Salvador a una BBS -tablero de anuncios accesible vía modem-, a fin de que quede incluida para conocimiento de quien pudiese estar interesado en entrar en contacto con CUQ. Es una estupenda "nueva". De momento no tengo más detalles; en cuanto los conozca os los comunicaré.

Por otra parte, espero en breve ponerme en contacto con Komputila Rondo (Círculo de Ordenadores), un fanzine en Esperanto sobre microinformática que elaboran en la GERMANA ESPERANTO-JUNULARO (Juventud Alemana de Esperanto), y donde (lo he comprobado por mí mismo) puede entablarse contacto con gente de todo el mundo, desde usuarios de Spectrum en Polonia a usuarios de Atari en Argentina o usuarios de MSX en Australia, por poner ejemplos de los más normalitos... ¡es algo increible!

Gracias a un número atrasado de Komputila Rondo, estoy en contacto con un esperantista, USUARIO HOLANDES DE QL (era el ¡único! de la lista, entre todos los paises, que tenía un QL, la mayoría eran PCs...), del que espero recibir colaboraciones para CUQ (que yo traduciré del Esperanto al castellano), así como realizar intercambios de material sobre el QL, en los próximos meses. De momento, el chaval está ocupado a tope con la organización del próximo 45a INTERNACIA JUNULARA KONGRESO (45 Congreso Internacional Juvenil, de esperantistas), que se celebrará del 16 al 23 de Julio en la ciudad holandesa de Kerkrade, así que, hasta pasada esa fecha, lo más probable es que no pueda ocuparse mucho de su QL. Por ahora sólo sé que tiene una Trump Card, unidad/es de discos, y ¡un modem!

Marcos Cruz, Madrid, 31/3/1989

POR FIN, EL Z88 DISPONIBLE EN ESPAÑA

El Z88, último y genial invento informático del siempre genial Sir Clive Sinclair, ya está disponible en España, en su versión con teclado en castellano. El primer informe en detalle aparecido de esta estupenda máquina en una revista española, el Microhobby número 187, muestra la flexibilidad y potencia de este portátil con pantalla de cristal líquido (nueva tecnología SuperTwist), que emplea cartuchos de RAM, EPROM o ROM como sistema de almacenamiento, que dispone de pilas para 20 horas de autonomía a pleno rendimiento (y un año en "standby"), y que puede conectarse a un QL, PC, Macintosh, BBC, PCW... para traspaso de textos, programas...

En el artículo de Domingo Gómez, director de Microhobby, se hace especial énfasis en los programas que el Z88 lleva incluidos en su sistema operativo, el denominado OZ:

PIPEDREAM: aplicación híbrida entre tratamiento de textos y hoja de cálculo.

DIARY: Agenda electrónica muy sofisticada.

CALENDARIO: Calendario perpétuo, complemento a DIARY.

FILER: Utilidad para gestionar los ficheros de los cartuchos de memoria.

El Z88 se suministra con una fuente de alimentación, un Ram Pack de 128 Kbytes, y un bolsa de transporte.

Esta increible y maravillosa máquina es distribuida en España por Magnetic Memory, cuya dirección en Madrid es: Diego de León 43, 28006 Madrid; y en Barcelona: Gran Vía de les Corts Catalanes 577, 08011 Barcelona.

Marcos Cruz, Madrid, 3/4/1989

Soy usuario de Z88 Español. Mi intención es dar soporte en las páginas de CUQ a ese engendro también (si no os importa).

S. Merino, Fuengirola, 11/4/1989

COMENTARIOS DE PROGRAMAS

PROGRAMA: STAT
AUTOR: BOALOX INFORMATICA
PRECIO: 5000

Antes de entrar en detalles (pocos) decir que es un programa infame, es decir no recomiendo a nadie que lo compre. Yo me decidi por el ya que es el unico programa de estadistica para el Ql que conozco, pero ahora me arrepiento.

Lo primero es que viene escrito en superbasic con la consecuente lentitud. Intente compilarlo con el Qliberartor, es imposible, empiezan a aparecer fallos, nombres ambiguos etc y al final no se produce la compilacion (Si alguien sabe como solucionarlo que me lo diga).

Nos ponemos a trabajar en superbasic con el y comienza la tortura, graficos que no aparecen, menus en los cuales al pulsar una opcion esta no aparece etc. No he seguido trabajando con el por desmoralizacion. Eso si los calculos basicos de media y desviacion tipica parece que los hace bien,¡menos mal que algo funciona !.

Lo minimo que se puede pedir a un programa que se vende como comercial es que este depurado y funcione.

LUIS JOSE GARCIA, CORDOBA

TEXT87: POR MUY POCO, CASI EL MEJOR PROCESADOR DE TEXTOS DEL SISTEMA SOLAR

Desesperado ante la lentitud del Quill que ahora mismo se debate enfermizamente entre mis dedos, y la aspereza de The Editor, me decidí a adquirir el text87. Escribí en primer lugar a software87 solicitando algunos detalles técnicos: compatibilidad con el Toolkit II, con el Turbo Toolkit... Pasaron dos largos meses y no obtuve respuesta. Escribí de nuevo en un tono algo más directo, haciendo notar delicadamente lo sencillo que sería hacerme con una copia del text87, pero que no lo había hecho hasta ahora por estar en contra de la piratería y tal y cual... A los quince días tenía una rauda contestación en la que, aparte de serme aclaradas las dudas planteadas dos meses antes, se me elogiaba mi actitud "against piracy" y se me prometía, en una especie de regalo-disculpa, enviarme el founted89 junto con el text87 al comprar éste último. Cuarenta y cinco libras esterlinas y un mes de espera me llevó encontrarme en el buzón un sorprendentemente grande sobre de indudable contenido.

El text87 (versión 2.00) viene en una rígida caja plástica, de tamaño y aspecto muy similar al de las de cintas de video, en la cual existen unas ranuras que permiten alojar en su interior dos discos de 3.5 pulgadas y uno de 5.25 pulgadas. Dentro, un disco de 3.5 pulgadas y un manual formato DIN-A5, con 76 páginas y tapas de delgado cartón azul, y encuadernado con un canutillo de plástico negro. Además, el delgaducho manual del founted89 (programa que sirve para diseñar juegos de caracteres para el text87, y del cual hablaré en próxima ocasión).

El trabajar con text87 requiere un cierto periodo de adaptación, sobre todo cuando uno está acostumbrado a usar el Quill. No sólo se requiere una atenta lectura del manual para comprender la función de las diferentes opciones y comandos, sino una especie de cambio de mentalidad: la forma de tratar textos de text87 es bastante diferente a la de Quill, en especial en lo relativo al formato de los mísmos en pantalla y al método para sacar las copias por impresora.

Una vez hecha una copia del contenido del disco, y echado un vistazo inicial al manual, la ejecución del programa no requiere más que un simple "EXEC text87"... y ya estamos listos para probar todo lo probable e improbable.

En lugar de explicar cada uno de los comandos del text87, idea por otra parte que me provoca una pereza deprimente, intentaré describir las características principales del programa:

En el disco del text87, se incluyen varios ficheros con extensión _P87 que

son drivers de impresora, pequeños programas en código máquina que, al cargarse, forman parte integral del text87 y deciden tanto los tipos de letra disponibles en cada caso como los códigos de control necesarios para seleccionar cada tipo de letra en la impresora. Este es, como veremos más adelante, el aspecto más potente del text87 y, paradójicamente, su talón de Aquiles. Existe un fichero _P87 para cada principal tipo de impresoras, tanto de matriz como de margarita. El text87, al ejecutarse, siempre cargará como driver el fichero DRIVER_P87, de modo que, una vez elegido el driver que más se adapta a nuestra impresora, habremos de grabarlo (lo podemos hacer desde dentro del text87) en el disco, con el nombre DRIVER_P87; de ese modo, cuando ejecutemos el text87, el driver de impresora cargado será el que hayamos elegido para nuestra impresora.

El driver ofrece, mediante los oportunos comandos del text87, la posibilidad de representar en pantalla con un juego de caracteres de nuestra elección cualquiera de entre las posibles combinaciones de tipos de letra que estén a nuestra disposición. Los juegos de caracteres del text87 no son juegos de caracteres normales del QL, sino que pueden tener una amplia gama de tamaños tanto en anchura como en altura... ¡hasta un impresionante tamaño de 84x96 pixels! Con el programa vienen 10 juegos de caracteres (ficheros con la extensión _F87) que nos permiten trabajar cómodamente, una vez seleccionados a nuestro gusto.

Los tipos de letra que cada driver ofrece, y que vienen determinados por las características del tipo de impresora para el cual fue escrito, se catalogan en función a dos aspectos o apartados: "feature" y "option". Por "feature" (característica) se entiende la división global de los tipos de letras según su tamaño y aspecto: pica, pica doble ancho, élite, pica cursiva...; por "option" se entiende cada una de las subdivisiones dentro de cada "feature": normal, negrita, subrayada, negrita subrayada, subíndice, superíndice, subíndice negrita... "Feature" y "option" determinan lo que se denomina "typeface" (aspecto, tipo), es decir, lo que es un tipo de letra de impresora concreto de entre todas las combinaciones posibles.

¡Y he aquí lo genial!: mediante unos sencillos comandos (aunque algo tedioso de hacer la primera vez), uno puede hacer que, en pantalla, cada tipo de letra (cada "typeface") aparezca con un juego de caracteres diferente, así como en un color distinto. Para ello, en primer lugar hay que cargar, mediante los comandos al respecto, los juegos de caracteres del text87 que queremos emplear. (Para que la carga de dichos juegos de caracteres se efectue, cada vez, automáticamente al ejecutar el programa, hay que escribir sus nombres, en líneas, en un fichero de texto ASCII y grabarlo con el nombre FOUNTS_A87.) Una vez cargados los juegos de caracteres elegidos, habrá que asignar a cada tipo de letra uno de los juegos de caracteres; el modo de hacer esto no requiere más que leer despacio el manual y hacer alguna prueba, pero puede, como dije antes resultar un poco pesado, si bien por fortuna sólo hay que hacerlo una vez para configurar el programa. Por ejemplo, podemos elegir el juego de caracteres "X" en tinta verde y sin subrayado para representar el tipo de letra normal, el mismo juego "X" en tinta blanca y sin subrayado para representar el tipo de letra negrita, el juego "Y" en tinta verde para representar la cursiva... para cada tipo de caracteres que puede aparecer en pantalla, podemos elegir el color verde, blanco o rojo, tanto subrayado como no. Lógicamente, nada nos impide representar con un juego de caracteres enorme, en color rojo y subrayado, la letra comprimida cursiva y superíndice, pero evidentemente sería una tontería. De lo que se trata es de que cada tipo de letra en pantalla quede lo más parecido posible a su aspecto final sobre el papel. Para lograr eso hay que elegir con cuidado los juegos de caracteres en función de su estilo y tamaño, y después darles el color que prefiramos según representen un tipo de letra en negrita o no, así como dotarles o no de la opción de subrayado en pantalla.

Ahora, lo que hay que hacer es seleccionar, de entre todas las combinaciones de letras posibles, aquellas diez que vayan a ser empleadas con mayor frecuencia: normal, cursiva, negrita, negrita cursiva, subíndice comprimida subrayada, élite doble ancho negrita... depende de cada cual el tomar unos u otros tipos de letras; al terminar, tendremos hasta diez "typefaces" seleccionados, que son los que luego podremos emplear directamente (los no seleccionadas también, si las seleccionamos previamente). Cada tipo de letra quedará asignado a un dígito, de 0 a 9; en el primer lugar, en el dígito 0, conviene (para eso es) seleccionar el tipo de letra principal, en el que vaya a escribirse el grueso del texto.

Bien, una vez hecha la operación anterior conviene grabar el driver de impresora con el comando dispuesto a tal efecto, y con el nombre DRIVER, de modo que las modificaciones realizadas permanezcan para cada vez que se ejecute el programa.

Al escribir un texto, podemos pulsar SHIFT F3 y a continuación un dígito

entre 1 y 9, con lo cual aparecerá en pantalla el carácter que simboliza el juego de caracteres que hayamos elegido para ese dígito (cada juego de caracteres tiene un carácter especial que lo identifica); a partir de ese momento lo que vayamos escribiendo aparecerá con dicho tipo de letra. El tipo de letra normal, el más usual, el que hayamos asignado al dígito 0, lo seleccionamos con sólo pulsar SHIFT F4. En cualquier caso, al terminar de emplear un tipo de letra elegido deberemos borrar el carácter indicador del juego de caracteres. La razón de que aparezca dicho carácter especial al seleccionar un juego de caracteres es que text87 emplea, como tipo de letra, aquél del carácter sobre el cual está el cursor; por ello mete un carácter especial del nuevo juego de caracteres.

Así, podremos escribir usando con facilidad cualquiera de entre los diez tipos de letras seleccionados, y aparecerán en pantalla según hayamos configurado previamente según lo ya explicado. Las posibilidades son inmensas, y el aspecto del texto en pantalla es igualmente impecable en la mayoría de los casos (luego comentaremos acerca de la justificación de los textos). De entre los juegos de caracteres que se suministran con el programa, son usables los más normales: letra normal, cursiva y doble ancho, que por medio de los colores verde y blanco pueden representarse en pantalla en negrita o no. Otros juegos de caracteres del disco, de enorme tamaño, no tienen gran utilidad práctica, aunque es interesante probarlos.

Vamos a entrar ahora en el asunto de los márgenes y la justificación de los textos. Para realizar estas operaciones, el text87 emplea lo que se llama "rules" o reglas, como las denominaremos a partir de ahora. Cada regla es un patrón en el que podemos marcar a nuestro gusto los márgenes izquierdo y derecho, los puntos de tabulación en cualquiera de sus cinco tipos (izquierdo, central, derecho, decimal o de indentación), así como indicar si dicha regla ha de justificar o no el texto. Podemos crear un número de reglas bastante grande, y hacer una copia de una cualquiera para crear otra a partir de ella, pero por desgracia (aunque no es una gran pega) no pueden borrarse las reglas creadas, sólo modificarse. De entre todas las reglas que hayamos diseñado para un texto (al menos siempre hay una, claro) podemos seleccionar cualquiera de ellas, de modo que ésa será la insertada en el texto mediante SHIFT F5. Al hacer esto, aparece igualmente un carácter especial (como al seleccionar un nuevo tipo de letras) que habremos de borrar al terminar de escribir según el formato de la regla elegida.

Por ejemplo, podemos diseñar una regla con un margen izquierdo de 50 milímetros, "tabs" separados 15 milímetros... otra regla que ocupe todo el ancho de la hoja y que justifique el texto al centro, otra para escribir "párrafos colgantes" (con el margen de indentado más a la izquierda que el izquierdo)... las posibilidades son infinitas. Normalmente, no obstante, no emplearemos más de un par de reglas sencillas, excepto en el caso de documentos muy complejos que requieran varias secciones formateadas de diferente manera.

La justificación en pantalla de los textos se hace pixel a pixel en lugar de carácter a carácter. De este modo, el aspecto en pantalla es más estético, pues los espacios entre las palabras son más regulares. No obstante, hay que decir que no siempre la justificación en pantalla queda correcta, especialmente cuando se emplean en una misma línea varios juegos de caracteres. En la impresora, por supuesto, la justificación sí queda perfecta. Cabe preguntarse por qué en pantalla la justificación es pixel a pixel, siendo luego carácter a carácter en la impresora (excepto en las que dispongan de letra proporcional, supongo).

Existe una opción muy interesante en el text87 mediante la cual podemos diseñar el formato de la hoja de papel a emplear, partiendo de una hoja DIN A4 ("derecha" o apaisada) o una DIN A3 ("derecha"). Una vez escogida la hoja, podemos alterar a nuestra voluntad el tamaño y posición de las tres zonas de texto siguientes: cabecera, texto y pie. La posición y tamaño se hacen con una exactitud de milímetros, lo cual es muy interesante. La zona de texto puede a su vez dividirse en 2, 3 o 4 columnas si se desea. Cualquiera de las zonas puede eliminarse haciéndola de 0 milímetros de altura. Como es lógico, el ancho de las reglas definidas para escribir el texto no deberá superar el ancho de cada columna de la zona de texto que hayamos especificado sobre el modelo de la hoja elegida; de no ser así, se producirá un mensaje de error al intentar imprimir o reformatear los textos. Hay que destacar que, aunque la precisión en el tamaño de las zonas de texto sobre el diseño de la hoja es milimétrica, al imprimir, la precisión estará en medida de ancho de carácter. De verdad que no entiendo por qué tanta historia con los milímetros en pantalla, si luego sobre el papel las cosas son más "rudimentarias"; posiblemente en impresoras láser sí pueda conseguirse una precisión milimétrica sobre el papel.

Otra característica muy interesante del programa consiste es que, a la hora de imprimir, podemos seleccionar el número de líneas que queramos cómo cabecera

o pie de página, de modo que podemos confeccionar ambos con bastante complejidad. Tanto en la una como en el otro puede insertarse un carácter especial que será sustituido, al imprimir, por el número de página (en cifras arábigas o romanas). De hecho, gracias a la facilidad de modificar el tamaño de las tres zonas de texto de la hoja, puede realizarse un "mailing" con mucha facilidad:

Para efectuar un "mailing", basta diseñar una cabecera que contenga nuestros datos (el remite), una zona de texto para contener los datos del destinatario, y un pie de página para contener la carta. Después, especificar como pie de página el rango de líneas del texto en que se encuentre la carta, como cabecera las líneas con nuestros datos, y como texto propiamente dicho las líneas que contengan una lista de las direcciones de los destinatarios (las cuales habrán de estar separadas por una marca de cambio de página). De este modo, se imprimirán tantas páginas como queramos, cada una con un destinatario distinto de la lista. Realmente es una opción muy útil.

Para imprimir un texto, podemos seleccionar si imprimir todas las páginas o bien sólo las pares o sólo las impares, lo cual es igualmente muy interesante para el caso de que haya cabeceras o pies de página o formatos de hoja diferentes en ambos casos.

La búsqueda y sustitución de palabras es rapidísima, y comienza a partir de la posición del cursor, no como en Quill. No obstante, tiene el grave inconveniente de que es "case-dependent", es decir, que considera diferentes las minúsculas y mayúsculas. Las búsquedas así son, como es fácil comprender, más rápidas, pero la mayoría de las veces son las menos útiles, pues con frecuencia una misma palabra a sustituir se encuentra tanto en medio como al comienzo de una línea, con lo cual en una ocasión estará en minúsculas y otra con la inicial en mayúscula, por lo cual nos encontramos que hay que hacer dos búsquedas. Esperemos que futuras versiones de text87 solucionen este problema.

Una opción muy inteligente de la que dispone el programa es la posibilidad de redefinir el teclado. Podemos cambiar el teclado a nuestro gusto, hacer que en lugar del caracter que queramos nos aparezca otro cualquiera. Realmente sólo en caso muy excepcionales querremos hacer uso de esta facilidad, pero es muy intersante que exista. Las redefiniciones de teclados se almacenan en ficheros con la extensión _K87. Si lo configuramos para ello, el text87 cargará al ejecutarse el fichero KEY_K87, con las definiciones que en él hayamos hecho. Los fichero _K87 se hacen con la tarea RECON, que sirve para configurar varios aspectos del text87, del fountext88 (programa del que hablaré luego) y de los drivers de impresora.

Los ficheros con la extensión _C87 contienen datos de configuración, todo el rango de opciones seleccionadas dentro de text87, como por ejemplo: puerto y baudios de impresora, diseño de la hoja, regla 0, justificación... Al ejecutarse, text87 cargará el fichero CONFIGURE_C87; podemos lógicamente tener varios ficheros _C87 diferentes, para diferentes casos.

El text87 puede importar ficheros _DOC de Quill, manteniendo los tipos de letra (si el driver de impresora lo permite), aunque el márgen de indentado requerirá ser ajustado en cada párrafo, casi con total seguridad. Además, pueden ser importados ficheros ASCII de cualquier procedencia.

Las operaciones con bloques son muy interesantes. Un bloque puede ser desde una sola letra hasta todo el texto. Puede moverse, copiarse, cambiarse al tipo de letra más común (la asignada al dígito 0 en la selección), de regla empleada, exportado... ¡Porque sólo los bloques pueden exportarse como texto ASCII normal! Ese es un fallo gordísimo del programa, pues dificulta -hace insufrible- el empleo del text87 para escribir textos fuente en BASIC, por ejemplo. El problema es que hay que conservar el documento original por una parte, y después, para poderlo cargar como un programa Basic, hay que exportarlo como texto ASCII normal... ¡pero para ello hay que definir todo el documento como un bloque! Es verdad que definir un bloque es más rápido que con Quill (faltaría más), pero no es tan rápido como con The Editor: hay que ir, como en el Quill, moviendo el cursor de uno a otro punto del bloque que queremos definir. De modo que lo mejor es olvidarse del text87 para escribir programas en cualquier lenguaje; para eso, mejor The Editor o el ED de Metamonco.

También puede exportarse el bloque en un formato especial que retiene las marcas de tabulación, y se distingue por la extensión _L87. Este formato permite intercambiar secciones de texto del text87 entre varios documentos. Recordaré, si bien creo que aún no lo he mencionado, que la extensión de los ficheros de texto de text87 es _T87, y que contienen, aparte del texto en sí, la información de las reglas y varias datos más.

La memoria empleada por text87 puede alterarse, pero la pega es que es un dato fijo, no puede modificarse cada vez que se ejecuta el programa, como hace tan inteligentemente The Editor. Para completar la metedura de pata, al alterar

la memoria que ha de usarse, ¡no se nos dice cual es el valor actual de la mísma!

La posición y tamaño de la ventana de texto puede alterarse, como en The Editor, si bien sólo dentro de unos límites (por ejemplo, no puede reducirse a menos de la mitad de la pantalla). Para colmo, las líneas de información siempre están en el mismo sitio, ocupando la zona inferior de la pantalla del QL.

Podría seguir comentando pequeñas pegas como esas, pero no acabaríamos. Lo que sí he hecho es enviárselas todas en una carta a software87, en espera de una respuesta (sobre todo acerca de una pega gorda que tengo con el programa y mi impresora, pues como códigos de final de línea me envía un CR y unos códigos de control que avanzan el papel n/144 pulgadas, de modo que no coincide el alto de la página diseñada con el tamaño -que resulta mayor- sobre el papel).

El caso es que text87 es una maravilla, pero podría ser perfecto. Y cuando se está tan cerca de la perfección, las pegas, incomodidades y pequeños errores se notan mucho más. Espero que en próximas versiones el programa llegue a ser lo que de verdad puede ser: el mejor procesador de textos del Sistema Solar.

Mi consejo personal: para escribir cartas y pequeños documentos es mucho más cómodo, amable, práctico y sencillo usar el Quill; para escribir programas en cualquier lenguaje o hacer pseudo-bases-de-datos, es infinitamente más potente y cómodo The Editor. El text87 yo lo veo "sólo" para escribir boletines, fanzines, informes muy extensos y complejos, libros...

¿Por qué dije al principio que los drivers de impresora eran el talón de Aquiles del programa? Simplemente porque existen. Me explicaré: existen, y existen los que existen, ¿se entiende? Lo que quiero decir es que lo que le falta al text87 es un programa para crear auténticos drivers de impresora, no pequeñas muestras prefabricadas. Se echa de menos un programa de configuración mediante el cual (algo parecido al install_bas de Quill, pero mucho más potente) pudiésemos especificar qué tipos de letras tiene nuestra impresora, qué caracteres de control activan y desactivan cada opción, qué cambios queremos realizar a la hora de enviar caracteres (de este modo podríamos representar todos los caracteres del QL mediante los caracteres gráficos de nuestra impresora)... en suma, un auténtico driver. Porque he de decir, para mayor "cachondeo", que los señores de software87 nos proveen con varios documentos que contienen (¡al loro, que esto es ya la repanocha!) los textos fuente en ensamblador 68000 de varios drivers de impresora, al objeto, dicen, de que cada cual se pueda "hacer" el suyo modificando "algunas cosillas". ¡O sea, que antes de comprar el text87 aprended assembly del 68000, muchacho/as! (a menos que vuestra impresora pertenezca a uno de los tipos para los cuales se suministran drivers. Para mayor "gracia", los textos fuente están bastante desordenados, en cuanto a la posición de las etiquetas, los signos empleados para los comentarios... lo digo porque he intentado ensamblar alguno y casi me vuelvo loco de las modificaciones que hay que hacer en ellos para que un ensamblador se los trague.

Sé que no he repasado todos los aspectos, muchos, de que consta el programa, y posiblemente haya olvidado algo interesante, pero espero que os hayáis hecho una idea del conjunto. Si alguien tiene previsto comprarlo, y quiere asegurarse de algo en concreto, que me consulte lo que sea e intentaré contestarle lo mejor que pueda.

En un próximo artículo comentaré el founted89, que es un diseñador gráfico para crear juegos de caracteres para el text87. Si me animo, incluso traduciré el manual, que no es muy extenso.

Para acabar, sólo decir que la auténtica potencia del text87 se verá (y lo veré, pues pienso pedir el programa en breve) con el fountext88. Este es un driver de impresora especial que (¡ATENCION, CHAN TA TA CHAN!) permite imprimir las páginas exactamente igual que aparecen en pantalla. Esto quiere decir que, del mismo modo que se hace un "hard-copy", imprime los textos, con la ventaja consiguiente y evidente de que los caracteres aparecen tal y como en la pantalla. Lo genial e increible es que, por medio de esto, podemos por tanto emplear el text87 como un DESK TOP PUBLISHER. Podemos elegir juegos de caracteres de todos los estilos y tamaños (de los cuales se suministran muchísimos con el fountext88), emplearlos como queramos, componer los textos... y luego sacar en impresora las páginas, con exactamente los mismos tipos de letras que en la pantalla. Además, podemos diseñar juegos de caracteres gráficos mediante founted89, lo cual significa que podemos insertar entre los textos dibujos, logotipos, marcas, recuadros... ¡Increible! Por una fracción de lo que cuesta un programa como el PRO PUBLISHER de Digital Precision, disponemos de casi sus mismas posibilidades (y en algunos aspectos, más) con la ventaja de que seguimos teniendo entre las manos un procesador de textos, lo cual significa que podemos reeditar los textos fácilmente, al contrario de lo que ocurre con los diseñadores de páginas.

De estas nuevas perspectivas que se ofrecen para el uso del text87,

hablaremos en próximos artículos.

Marcos Cruz, Madrid, 26/2/1989

PROGRAMA : THE CHOCOLATE SOLUTION v1.09
EDITOR : DIGITAL PRECISION
PRECIO : 130 LIBRAS + GASTOS

Durante mucho tiempo he esperado tener entre mis manos este emulador. La primera vez que oí algún rumor sobre su existencia fue en noviembre de 1987. Hoy 10 de marzo de 1989 he recibido mi copia original de la primera versión que se ha comercializado.

El paquete era tan gordo y pesado que tuve que ir a correos a recogerlo, pues mi cartero no puede entregarme en mano semejante paquete.

Cuando abrimos el paquete nos encontramos con el manual del SOLUTION, un sobre conteniendo dos discos (The Solution y una versión MS-DOS v4.0 configurada especialmente para usar en el QL) y la caja original del Microsoft MS-DOS Operating System Version 4.0 For 8086 or 8088 CPU-Based Personal Computers 100% Compatible with IBM Personal Computers -Includes Microsoft GW-Basic Interpreter-.

Dentro de caja de Microsoft vamos a encontrar la licencia de Software (por cierto, aunque una sección viene en Español para Microsoft, España no existe en el Mapa Mundi) que contiene en un sobre cerrado 3 discos 3.5" llenos de programas hasta la bandera (Operating, Install y MS-DOS Shell) y 2 libros que son Microsoft MS-DOS User's Guide and User's Reference (530 páginas) y Microsoft MS-DOS Shell User's Guide and User's Reference (118 páginas) (Microsoft no entrega manual para el GW-BASIC, o asi lo hace entender).

¿Qué es un emulador?

A estas alturas no creo que haga falta entrar mucho en detalles. Un emulador es un programa que emula todo el Hardware de una máquina Alien, en este caso el famosisimo y venerado ciegamente IBM PC XT (la verdad, no sé ¿Cómo esa máquina ha podido tener tanto éxito? No lo entiendo, ni nunca podré entenderlo.).

¿Qué velocidad consigue este emulador?

Aunque la velocidad del QL es muy superior a muchas máquinas 8086, no es suficiente compensación. La velocidad del emulador es sobre el 0.1x de la velocidad de un IBM XT a 4.77 MHz, pero si el programa invoca una cantidad suficiente de uso I/O por un humano, la velocidad podria ser tan grande como 0.9x.

El uso de EXEC_W en vez de EXEC como comando para invocar SOLUTION nos da un aumento de velocidad sobre el 2%.

Otra manera de obtener mayor velocidad (sobre 2.5x) es ampliar el QL a ST QL emulator, un rápido 12MHz 68000 QL clone. Los usuarios de THOR XVI podrian conseguir similar velocidad también.

Solution ama LIGHTNING.

Digital Precision dice que podemos conseguir fácilmente enormes puntuaciones en los juegos.

¿Qué emula?

Todo el juego de instrucciones del 8086 -excluyendo solamente instrucciones muy especializadas tales como HALT y ESC-. La PC BIOS (el programa ROM de un PC clone que controla los dispositivos I/O) es soportada, y todos los aspectos gráficos de gráficos CGA modos 0 a 5. Un printer port y COM1 son ambos soportados por la emulación del BIOS. Una memoria máxima de 667K es disponible para sistemas Trump Card o 1MB THOR.

Las restriciones son :

Los programas que usan los dispositivos I/O por mediación BIOS funcionan muy bien con Solution, pero aquellos que manipulan los dispositivos directamente no corren correctamente.

Modos CGA más grandes que 5 (actualmente pocos programas usan ese modo).

Doble intensidad en cualquier modo;

En modos 2 y 3 "flash" es intencionalmente suprimido y solamente 4 de los 8 colores son disponibles.

El sonido no es soportado excepto para la campana producida escribiendo ASCII 7.

Digital Precision ofrece un servicio opcional Extended SOLUTION support scheme (ESSS) por 45 libras por año.

¿Qué es lo que vamos a encontrar en el disco SOLUTION?
BACKUP .- Un programita en Superbasic para hacer copias de seguridad.
BOOT.- Ese no tiene explicación a estas alturas.
SOLUTION.- El emulador.
BOOT_CONFIG.- El cargador del programa configure.
CONFIGURE.- Permite alterar información dentro de Solution.
KEY_DATA.- Configure permite alterar el interprete del teclado del QL.
XOVER.- Una utilidad sacada de la última versión del Super media Manager que permite formatear discos en formato DOS y TOS, pasar ficheros a formato QDOS y viceversa, renombrar ficheros, borrarlos, y otras cosillas más (no está mal si esto nos permite enviar ficheros a los usuarios de ATARI ST).
EXAMPLE_asm.- Permite introducir código 68008 dentro de Solution.
CALL_BUG_FIX.- Para JM y versiones tempranas.
UPDATES_doc.- Lista de programas que corren OK con Solution.

Una de las pegas que tiene Solution es que solamente podemos correr en multitarea tantos emuladores como unidades de disco tengamos, y que una unidad de disco solamente la puede usar el emulador que la esté usando (no puede ser usada por ningún otro programa, usar MDVs o RAMdisks a cambio).
Uno de los motivos por los cuales no nos han configurado el SHELL es porque enlentece las operaciones MS-DOS considerablemente sobre los PCs e incluso, como no, con Solution. El otro motivo, esta vez me lo he inventado yo, es que la versión completa MS-DOS v4.0 con SHELL ocupa la escalofriante cifra de 3 discos 3.5" 720K o 5 discos 5.25" 360K, casi 2000K y un coñazo de cambio de disco cada dos por tres (ahora comprendo ¿Por qué era tan necesario un disco duro en el mundo PC? si solamente para poder usar el sistema operativo es una necesidad).

La configuración del teclado:

PC Key	QL Key
F1 to F5	F1 to F5
F6 to F10	CTRL/6 to CTRL/0
SHIFT/F1 to SHIFTH/F5	SHIFT/F1 to SHIFT F5
SHIFT/F6 to SHIFTH/F10	CTRL/SHIFT/6 to CTRL/SHIFTH/0
CTRL/F1 to CTRL/F5	CTRL/F1 TO CTRL/F5
ALT/F1 to ALT/F5	CTRL/SHIFT/F1 to CTRL/SHIFT/F5
CTRL/1 to CTRL/5	CTRL/1 to CTRL/5
ALT/1 to ALT/5	CTRL/SHIFT/1 to CTRL/SHIFT/5
ALT/A to ALT/Z	CTRL/SHIFT/A to CTRL/SHIFTH/Z
DEL LEFT	CTRL/LEFT
DEL	CTRL/RIGHT
INSERT	CTRL/CAPSLOCK
CAPSLOCK	ALT/CAPSLOCK
NUMLOCK	SHIFT/CAPSLOCK
HOME	ALT/LEFT
PAGE UP	ALT/UP
END	ALT/RIGHT
PAGE DOWN	ALT/DOWN
CTRL/HOME	ALT/CTRL/LEFT
CTRL/END	ALT/CTRL/RIGHT
CTRL/PAGE UP	ALT/CTRL/UP
CTRL/PAGE DOWN	ALT/CTRL/DOWN
CTRL/PRINTSCREEN	CTRL/SHIFT/P

EN EL PROGRAMA XOVER PARA HACER FORMATEADOS EN DOS Y TOS, EL DISCO DEBE HABER SIDO ANTES FORMATEADO QDOS (el formateo es Pseudo, pero con el emulador Solution es el original).

Los únicos programas que he podido probar hasta hoy son :

- Wordstar.- Corre bien
- Ability 2000.- Carga bien, sale un meneo de rectangulos hasta que forman la palabra ABILITY, y después el programa parece que espera algo del teclado, pero no hace ni caso. Seguramente hace un acceso del teclado directamente sin pasar por el I/O. Digital ha prometido esa opción en una próxima versión de Solution.

- Macadam.- Un juego que arranca bien, pero sale un menu de configuración que comprueba si existe la tarjeta gráfica CGA, y nos da error de no encontrada. Es lógico, nosotros no tenemos una tarjeta CGA, tenemos un emulador CGA.
- Comandante Norton.- Carga pero comprueba si es la versión MS-DOS correcta, y nos da un mensaje de error en Castellano de versión MS-DOS incorrecta (¿qué versión en Castellano usará semejante engendro?).
- Trivial Puasit.- Una porqueria de juego en Español con gráficos CGA -supongo que escrito en BASIC- que da la casualidad que corre, pero a una velocidad ridicula (el Wordstar corre a una velocidad aceptable).

No he podido probar más programas MS-DOS, porque no tengo.

La lista de Digital es:

```
* PROGRAMS THAT RUN *

All the MS-DOS components and associated utilities
ASM
AUTO ROUTE
BBC BASIC
BETTER BASIC
BORLAND PASCAL
CLIPPER
CROAK
DBASE
DOSEDIT
EC
ED88
EDWIN
FLIGHT SIMULATOR DEMO   (main program 'grabs' keyboard)
FRAMEWORK
GALAXY                  (a)
GOLF
GW-BASIC
HITCH-HIKER
INTEL PASCAL
INTEL PLM86
JEOPARDY
LAZER
LEISURE SUIT LARRY
LIST
LOTUS 1-2-3
MASM
MICROBRIDGE
MULTIMATE
NORTON UTILITIES        (b) (c)
ORCAD
PACMAN
PC0
PC FILES
PC TOOLS                (b)
PC WRITE
PDBASIC
PRINTMASTER
SOPWITH
SUPERCALC
SUPER PROJECT PLANNER
SUPER WRITER
TASWORD
TEST DRIVE
TETRIS
TRUE BASIC
TURBO BASIC
WORDPERFECT             (a)
WORDSTAR 1512
WORD PERFECT            (a)(c)
XCHANGE  (PSION QUILL, EASEL, ABACUS and ARCHIVE)
XTREE


* PROGRAMS THAT DON'T RUN *
```

```
ALLEYCAT          ('grabs' the keyboard)
BASIC             (d)
BASICA            (d)
STARQUAKE

         Notes: (a) Needs interrupts on while loading; can
                    be disabled once running.
                (b) Avoid using system info option.
                (c) May fail with some MS-DOS versions.
                (d) Will not work on most clones either.
                    This software has been written so as
                    to only run on certain copyrighted
                    hardware. Use GW-BASIC instead, which is
                    a virtual superset of BASIC and BASICA.
```

Afortunadamente, los 4 o 5 programas claves que me pueden interesar, según la lista de Digital Precision, corren sin ningún tipo de problema (algo es algo).

Digital precision ofrece una ampliación para usar el disco duro de 30MB de Miracle partido en formato QDOS y MS-DOS a la vez, si se le pide el disco duro directamente a ellos. También ha prometido versiones cada vez más potentes que corran más programas MS-DOS, los cuales ahora no pueden correr en la v1.09.

¿Por qué comprar un emulador IBM PC?

Para mi, es un programa inédito para mi colección, pero también es una manera de compatibilizarse con los PCs-compatibles.

Sus usos son varios: podemos correr los programas MS-DOS, intercambiar datos QDOS-MSDOS o viceversa, manipular la información contenida en los discos DOS, escribir software MS-DOS (empresas como Psion no usan los ordenadores finales, sino un ordenador VAX con emuladores Commodore 64, Spectrum, PC, etc.. Un programa MS-DOS que corra bien en un emulador ofrece muchisimas garantias de compatibilidad), etc...

Nunca he estado interesado en un PC, pero ahora que tengo bajo la bota del QDOS al MS-DOS, me estoy dando cuenta que no me he equivocado cuando siempre creia que el MS-DOS era una porqueria. Programar en QDOS desde mi punto de vista es fácil, programar en MS-DOS no tengo ni idea y me parece muy complicado frente a la sencillez QDOS. La versión completa MS-DOS v4.0 ocupa cerca de 2.000K y eso no se puede cargar en 640K de RAM, lo que significa que solamente se carga en memoria una parte del sistema operativo y siempre estamos accediendo al disco, por eso le llaman sistema operativo para la gestión de disco.

Para que os hagais una idea, cuando queremos formatear un disco cargamos desde disco un programa llamado FORMAT con la opción disco a formatear, una vez cargado en memoria nos pide que introduzcamos el disco en la unidad elegida, pulsa una tecla,... y luego nos pregunta si queremos seguir formateando, y asi funciona todo (un usuario de QL no puede comprender semejante obsoleto sistema de explotación. Aunque viendolo desde otro punto de vista parece un sistema operativo conversacional para idiotas). Con lo simple que es escribir FORMAT FLP1_disco

El GW-Basic deja solamente 60.300 bytes libres, risa le da al Superbasic.

El QDOS, Superbasic, Toolkit II y la Qram ocupan unos 150K, o algo parecido, y ofrecen todo o incluso más que la versión completa MS-DOS v4.0 (unos 2.000K, y la versión minima 600K), y además la multitarea (el OS/2 es una chapuza al lado del QDOS).

Estoy totalmente convencido de que los sistemas operativos del futuro serán similares al QDOS (sin ir más lejos el Helios del transputers del Atari Abaq).

No tengo el emulador IBM PC de ANT Computing, habria que compararlos, pues la última versión II es casi idéntica al Solution v1.09, y muchisimo más barato.

S. Merino, Fuengirola, 14/3/89.

LA "VELOCIDAD" DE THE SOLUTION

El presente artículo pretende ser sólo un pequeño complemento al comentario que nos ha prometido Salvador Merino.

Desde que en Diciembre aparecieron los primeros anuncios sobre los emuladores PC para el QL decidí adquirir alguno de ellos para utilizarlo en mis estudios (en la facultad se utilizan sólo PCs) y para algún encargo de programa que me han hecho (también para PC, ¡Qué le vamos a hacer!). Pensé en decidirme

por el de Ant Computing, ya que era el que estaba disponible en aquel momento y el precio era bastante aceptable; sin embargo antes quise que me aclararan algunas dudas y así se lo pedí por carta. Todavía estoy esperando una contestación.

Por otro lado también escribí a Digital Precision solicitando información sobre precios, compatibilidad, etc. Al cabo de unos 30 días recibí un sobre con varias fotocopias incluyendo información sobre The Solution, Lightning y The Editor y un vale para recibir gratis éste último si me decidía pedir el emulador antes de 10 días. Ante la falta de respuesta de A.C. y la velocidad de esta casa por sacar una segunda versión de su emulador, ofreciéndosela gratis a los que ya tenían la primera (lo que me sonó a un montón de "bugs" en la primera versión), acabé decidiéndome por comprar el emulador de D.P. en su versión Vainilla.

Entre la información que Digital me mandó había un punto negro, pero al parecer inevitable: la velocidad. Según al propaganda de D.P. los programas para compatibles podían llegar a correr incluso a un 10% de la velocidad a la que correrían en un XT a 4.7 Mhz, en el peor de los casos.

Recibí The Solution hace unos días y, a parte de llorar, una de las primeras cosas que he hecho ha sido aplicarle unos pequeños tests de prueba de velocidad.

Los tests están escritos para GWBasic y se han hecho correr sobre el emulador de D.P. y sobre un NCR PC de 512 Ks y creo que 4.7 Mhz. El listado de los mismos es el siguiente:

```
10 REM   TEST1   CALCULO
20 T=TIMER:A=10:B=3:C=2
30 FOR I=1 TO 1000
40   A=(A*B/C)-A:B=B/C:C=C+A
50 NEXT I
60 PRINT "TIEMPO EMPLEADO: ";TIMER-T
70 END
```

****

```
10 REM   TEST2   CALCULO E IMPRESION
20 T=TIMER:A=10:B=3:C=2
30 FOR I=1 TO 1000
40   A=(A*B/C)-A
50   B=B/C
60   C=C+A
70   PRINT A,B,C
80 NEXT I
90 PRINT "TIEMPO EMPLEADO: ";TIMER-T
100 END
```

****

```
10 REM   TEST3   IMPRESION DE TEXTO
20 T=TIMER
30 FOR I=1 TO 1000
40   PRINT "Línea de texto No. ";I;STRING$(32,50)
50 NEXT I
60 PRINT "TIEMPO EMPLEADO: ";TIMER-T
70 END
```

****

Los resultados son los siguientes:

TEST	SEGUNDOS-PC	SEGUNDOS-SOLUTION	% VELOCIDAD
1	4.01	218.00	1.84 %
2	52.07	1938.04	2.71 %
3	73.21	2592.10	2.82 %

****

Es fácil calcular que por ejemplo la ejecución del test 3 se realiza en el NCR-PC en poco más de un minuto, mientras que en el emulador corriendo sobre mi QL se realiza "sólo" en 43.2 minutos.

Las pruebas se han pasado sobre la versión 3.3 de MS-DOS y siguiendo en lo posile las recomendaciones del manual de The Solution: sin instalar el ANSI.SYS, con el reloj interno de MS-DOS desconectado y con la traza del PC también desconectada; además estaban instaladas las rutinas de texto y gráficos de Lightning. Con respecto a esto último hay que aclarar que en pruebas posteriores he comparado la velocidad de ejecución del test 3 con y sin Lightning y con Speedscreen: el resultado es que es imposible apreciar ninguna diferencia significativa.

Tal vez Salvador pueda rematar las pruebas aplicando los mismos programas en la versión 4.0x del MS-DOS que se incluye en la versión Chocolate del emulador y que según D.P. está optimizada para el mismo.

José Carlos de Prada, Madrid, 26/3/89.

COMPROBACION DE VELOCIDAD CON EL MS-DOS V4.01

He probado los test hechos con The Solution por José Carlos de Prada y los resultados son idénticos, lo cual significa que la versión MS-DOS no influye en nada.

Hay que tener en cuenta que los Test han sido hechos en GW BASIC. The Solution para poder correr esos programitas hace un trabajo de chinos, porque tiene que traducir el programa BASIC a código máquina 80X86 bajo MS-DOS y después traducirlo a código equivalente MC 68008 bajo QDOS. A todo esto también hay que añadir que el trabajillo de cálculo es bastante pesado, porque son operaciones en coma flotante (que ya de por si es un trabajo laborioso y lento). Cuando Digital se refiere al 10% de velocidad debe tratarse del mejor de los casos corriendo programas famosos escritos totalmente en código máquina (afortunadamente casi todos los mejores programas).

No lo he comentado nunca, pero en los emuladores CP/M, un programa escrito en Basic de Microsoft corria más rápido interpretado que compilado. La única respuesta posible es que el programa objeto compilado debia ser Pseudo-compilado y el trabajo de traducción con el emulador era mayor. Lo mismo pasa con el Lightning en el test 1 con las rutinas matemáticas aceleradoras, pues me da 1.9785 segundos más.

Aún asi, The Solution es una herramienta muy útil para podernos comunicar con los PC-compatibles, y peor seria no tenerlo.

También habria que agregar que The Solution es una maravilla del software que pone de relieve la potencia del benjamín MC 68008 (un microprocesador de 8 bits no puede emular en la vida uno de 16 bits, pero el MC 68008 es de 32 bits). Un PC hasta el 80286 nunca podrá emular un QL sin la ayuda del hardware (solamente es posible con el 80386, pero al precio de software PC nunca podrá hacerse realidad, pues el precio sería más de 6 veces superior al de un QL 128 K).

Quanta va a comentar The solution y Ant PC emulator en el número de Abril. Y también va a hacer sus test de velocidad comparandolos con el PC DITTO (Atari ST) y Transformers (Amiga). Cuando lo reciba os escribiré los resultados que seguramente os serán muy interesantes.

S. Merino, Fuengirola, 30/3/89.

COMENTARIOS DE LIBROS Y PUBLICACIONES

TITULO..............:Introducción a los Sistemas Operativos
AUTORES.............:Lawrence Blackburn and Marcus Taylor
EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA, S.A. 1986

Como su título bíen indica, este pequeño libro es una introducción a los Sistemas Operativos. Al contrario, de otros libros, que se usan mejor sentados delante del ordenador, éste se puede usar como manual de referencia, ya que ofrece descripciones concisas de conceptos y líneas maestras sobre las que se pueden desarrollar los conocimientos al trabajar en un entorno de desarrollo de sistemas. Especialmente, hace referencia este libro a los sistemas operativos, UNIX, CP/M, APPLE DOS, PRODOS,UCSD P-Systems,MS-DOS.

De una forma facíl de entender, incluso para los profanos en el tema, este libro, analiza todo lo que debe hacer un sistema operativo, manejo de almacenamiento, manejo de dispositivos, manejo del procesador, manejos de archivos, ...

Al final del micromanual, hace una descripición de los sistemas operativos anteriormente citados.

Félix Gallego
ABRIL 1989

TITULO..............:El mantenimiento del ordenador personal
AUTOR...............:I.Graham
EDITORIAL GUSTAVO GILI S.A.-----BARCELONA 1986

Los objetivos principales de este libro son: destacar los cuidados y el mantenimiento preventivo que cualquier usuario de un ordenador personal, por poco experimentado que sea, puede llevar a cabo con el fin de alargar la vida útil del equipo y evitar problemas en potencia; destruir frecuentes mitos acerca del uso y abuso de los ordenadores; ayudar al usuario a decidir cuándo debe acudir a un especialista; y en general proporcionar a los usuarios -especialmente a los noveles- mayor seguridad por lo que respecta al manejo y cuidado de su equipo, tanto si se trata del más pequeño y sencillo de los ordenadores de juegos, como si se trata de un ordenador personal o de trabajo mucho más sofisticado.

En definitiva, es un libro, de fácil lectura, que aporta, unas buenas ideas al lector, y muy buenos consejos.

Félix Gallego
ABRIL 1989

LENGUAJE FORTH

PRACTICANDO CON EL SUPERFORTH (XII)

Desde luego, este rollo por capítulos está llegando muy lejos, pero aún os voy a dar la lata durante muchisimo tiempo, o por lo menos eso deseo hacer.

Mi objetivo siempre ha sido dar a conocer mi lenguaje favorito, no obligar a usarlo (aunque habia gente que ya eran unos enamorados del Forth antes de que yo metiese mano al asunto). Por cierto, a mi nadie me ha enseñado a usarlo, pues ni siquiera conozco a alguien en Málaga que sepa solamente ¿qué es el leguaje FORTH? Lo que significa que lo poquito que sé, demasiado poco diria yo (tengo más preguntas que respuestas, y eso es un decir), lo he aprendido a base de leer lo poco que ha caido en mis manos durante un 1/3 de mi vida (casi todo en Inglés).

Poco se ha publicado sobre Forth en España (igual pasa con el C, pero ellos últimamente tienen más suerte que nosotros), quizás no ha tenido éxito por lo dificil que era conseguir un compilador/intérprete FORTH (para el Spectrum solamente era posible por mediación del servicio de venta por correo de Ventamatic. Ahora es imposible ya que Ventamatic solamente comercializa productos para PCs-compatibles).

Para un programador de BASIC con muchos años de experiencia debe de ser chocante programar en FORTH (algunos me han comentado que es un lenguaje EGIPCIO, y no entienden nada de nada) debido fundamentalmente a que se han acostumbrado a una mala programación (el uso a lo bestia del GO TO y el GOSUB). Afortunadamente para nosotros, el SUPERBASIC ha sido uno de los primeros, o el primer, BASIC estruturados disponibles para un Micro (lástima que sea lentillo si no se compila), pero algunos ni se han enterado y siguen usando GOTOs y GOSUB a manta. Y la única dificultad inicial podria ser la notación polaca inversa y la pila (tampoco es dificil, yo diria que es lo más fácil y sencillo que se puede encontrar en programación). Pero cuando uno le coge el truquillo al FORTH es cuando de verdad está preparado para explorar las posibilidades de su máquina y saber el ¿ POR QUE ? de las cosas.

En BASIC uno llega a un punto que sabe escribir un programa, pero no conoce los pasos que ha tenido que dar la máquina para ejecutar lo que creemos que es un sencillo comando del BASIC, pero en realidad es un programa de dimensiones

considerables.
Por desgracia, las posibilidades de un QL son demasiadas incluso para mi. Después de casi 3 años y medio, sigue siendo una máquina sin explorar a fondo (a cualquier usuario que cambio su QL hace 2 años por un PC, se le dice que emulamos el IBM PC y las viejas máquinas CP/M, y nos toma por mentirosos o algo peor. Yo os recomendaria a todos que no digais nada, porque son capaces de llamar a los loqueros).
Supongo que con tanto rollo, estais a borde del infarto de tanto esperar las famosas pequeñas definiciones que os tengo acostumbrados en cada emocionante capítulo. Bueno, como quien dice "que no cunda el pánico" porque en verano al nene entre el trabajo, ir a la playa y vete de bares por la noche, este verano voy a hacer solamente lo minimo para que CUQ siga adelante (Espero que los que obstengan las famosas vacaciones, no se pongan a dormir la mona en una hamaca. ¡OJO! que ya os voy conociendo.).
En el capítulo V de este lio, se definieron unas palabritas para usar matrices. Esas matrices ocupaban un espacio muy valioso de nuestro limitado diccionario. Pero en un QL podemos almacenarlas en otro lugar del mapa de la memoria dejando el diccionario libre para definir más palabras.
Hay dos listados :

Listado 1:

```
* Definición de MT_ALCHP y MT_RECHP.
* MERINO-SOFT ©   (25/3/89).
*
marker          equ      $4AFB              To mark the start of a code word
*
* macros
*
next            macro                       Fetches and executes the next
                move.w   (a1)+,d1           SUPERFORTH word, must be executed
                movea.w  0(a2,d1.w),a5      at the end of a code word
                jmp      0(a2,a5.w)
                endm
*
*
code            macro                       Creates a header
                dc.w     marker             Marks the start of a word
                dc.b     strg_end\@-strg_start\@     Gives the string length
strg_start\@    dc.b     \1                 The primitive's name
strg_end\@      equ      *
                cnop     0,2                Pads to an even address
                dc.w     \2-*-2             Gives the code length
                endm
*
end_file        macro
                dc.w     0                  Must be placed at end of the code
                endm
*
*
******************************************

          code      'MT_ALCHP',alchp_end
          move.l    a0,-(a7)
          move.w    d2,-(a3)
          move.l    (a3)+,d1
          movem.l   a1-a3,-(a7)
          moveq.l   #-1,d2
          moveq     #$18,d0
          trap      #1
          movem.l   (a7)+,a1-a3
          move.w    d0,d2
          move.l    a0,-(a3)
          move.l    d1,-(a3)
          move.l    (a7)+,a0
          bra.s     hecho
alchp_end
          code      'MT_RECHP',rechp_end
          move.w    d2,-(a3)
```

```
          move.l    a0,-(a7)
          move.l    (a3)+,a0
          movem.l   a1-a3,-(a7)
          moveq     #$19,d0
          trap      #1
          movem.l   (a7)+,a1-a3
          move.l    (a7)+,a0
          move.w    (a3)+,d2
hecho
          next
rechp_end
          end_file
          end
```

Listado 2 :

```
: ALCHP  MT_ALCHP DUP ?ERROR ;
```

(Os recomendaria teclearlo, es más rápido)

Definiciones :

MT_ALCHP (d1 -- d2 d3 flag) Asigna área común al Job ID propietario siendo d1 los octetos requeridos devolviendo d2 la base del área asignada, d3 los octetos asignados y el Flag que en el peor de los casos solamente puede ser un "no hay memoria".

MT_RECHP (d1 --) Libera área común siendo d1 la base del área a liberar.

Normalmente en un PC se trabaja con segmentos de 16 bit, y lo que hacen ellos, es reservar un segmento de 64K. Nosotros en un QL trabajamos de diferente manera, a no ser que estemos trabajando en un emulador IBM PC, y he decidido usar nuestro QDOS que para algo lo tenemos.

ALCHP Lo mismo que MT_ALCHP, pero ya se gestiona el flag para devolver el control al teclado si hemos tenido un error.

En el próximo capítulo ya experimentaremos algo con esta nueva manera de crear matrices de cualquier tamaño.

S. Merino, Fuengirola, 26/3/89.

OTROS TEMAS

ESPERANTO, LA LENGUA INTERNACIONAL (Capítulo I)

Voy a intentar explicar qué es el Esperanto, y ofrecer una aproximación a sus aspectos más interesantes.

ANTECEDENTES

Desde tiempo inmemorial, el anhelo de una lengua común a todos los hombres ha estado en la mente de muchos pensadores. Sorprende conocer el número de intentos que a tal efecto se han realizado en los últimos siglos, así como los nombres implicados en tan idealista empresa, entre los cuales cabría destacar los de Descartes y Leibniz, ambos intersados por el asunto en ciertos momentos de sus vidas y desde diferentes puntos de vista, así como los principales representantes de La Ilustración en el siglo XVIII.

No obstante, sólo es a partir de mediados del siglo XIX cuando aparecen varias lenguas artificiales que cobran algún renombre. Cabe citar a este respecto el VolapÜk, creado en 1879 por el clérigo alemán Martin Schleyer. Tuvo gran aceptación durante algunos años, y cosechó el aplauso de miles de seguidores que creyeron ver en él la nueva lengua universal. Ya hacia 1889 existían 280 sociedades y 25 periódicos volapÜkistas, así como varias docenas de libros escritos en dicho idioma. El VolapÜk desapareció por varias razones: su léxico absurdo, su compleja gramática, la actitud autocrática de su creador, y, sobre todo, la aparición del Esperanto en 1887, creado por el Doctor Zamenhof...

ORIGEN DEL ESPERANTO

Nacido en 1859 en Bialystock, ciudad polaca sometida entonces al absolutismo zarista de Rusia, Zamenhof vivió intensamente los terribles enfrentamientos derivados de la coexistencia de pueblos con diferentes culturas, religiones, y lenguas. Siendo estudiante constataría entre sus compañeros las disputas y peleas causadas por sus diferentes nacionalidades y lenguas. Así pues, movido por un sentimiento humanitario, comenzó a estudiar la creación de un lengua que sirviese de enlace entre todos los pueblos de la humanidad.

El 2 de Junio de 1887, tras diez años de durísimo e intenso trabajo, Zamenhof dió a conocer el fruto de su esfuerzo, en un folleto que firmó con el nombre de Doktoro Esperanto... "ESPERANTO", en el nuevo idioma, significa "el que espera", en el sentido de "EL QUE TIENE ESPERANZA".

Tras vencer durante años numerosas dificultades de diversa índole, a partir de 1907 el Esperanto se consolida como la única posibilidad viable de lengua internacional.

¿POR QUE?

¿Por qué hace falta una lengua para la comunicación entre todos los pueblos, entre todas las culturas?: La falta de entendimiento es la causa de muchos conflictos; el origen de muchas discriminaciones e injusticias es igualmente la imposibilidad de una buena comunicación entre personas de lenguas maternas diferentes. Si existiese un idioma que todas las personas pudiesen emplear para comunicarse entre sí, independientemente de sus respectivos orígenes culturales, la humanidad habría dado un enorme paso. De ese modo, todas las personas tendrían acceso al conocimiento de la cultura y costumbres de todos los otros pueblos, hecho que redundaría en beneficio de todos.

¿Y por qué es preciso una lengua artificial?: Porque no puede emplearse una lengua natural como puente para todos los pueblos, por varias razones: ¿Qué lengua sería? ¿El inglés, el chino, el castellano...? Todos los paises querrían que su lengua fuese la lengua universal, pues ninguno querría quedar discriminado. Todos querrían dominar sobre los demás. El uso internacional de una lengua natural sería otorgar carta blanca a la colonización cultural de unos paises sobre otros, cosa que ya está ocurriendo debido al uso generalizado del inglés. De hacer eso, las minorías culturales y linguísticas del planeta quedarían prácticamente borradas en poco tiempo, lo cual también está sucediendo ya en muchas zonas del planeta. Además, nunca quien haya aprendido un segundo idioma, por muy bien que lo domine, estará en condiciones de igualdad a la hora de comunicarse con alguien para quien dicho idioma sea su lengua materna... por muy bien que nos esforcemos durante años en estudiar y practicar el inglés (por ejemplo), NUNCA estaremos en igualdad de condiciones para hablar con un británico o un estadounidense. Sin embargo, al emplear un lengua artificial como segunda lengua universal, todos estamos en igualdad de condiciones para comunicarnos, desapareciendo con ello la causa de muchos prejuicios y discriminaciones.

¿Por qué no se soluciona el problema de la comunicación internacional con el multilingüismo? Porque... ¿cuántos años son necesarios para aprender medianamente bien el inglés, o el francés o el alemán...? Es una quimera aprender tantos idiomas. Con mucho esfuerzo la mayoría de las personas pueden llegar a dominar más o menos bien una sola lengua aparte de la suya materna. Pero hoy las comunicaciones son cada vez más fáciles y rápidas, los paises no viven aislados unos de otros como hace apenas un par de siglos, sino que cada vez más personas de lenguas maternas diferentes trabajan y viven en común... ¿es que tendremos todos que aprender unos 9 idiomas sólo para poder movernos cómodamente por Europa? ¿O tal vez renunciaremos todos los pueblos de Europa a nuestra propia cultura en beneficio de la anglosajona? E, igual que ocurre en Europa, ocurre en muchas otras zonas divididas terriblemente por múltiples lenguas, como por ejemplo Unión Soviética, India, o China.

Así pues, está clara la necesidad y el sentido del Esperanto. Porque es el Esperanto la única lengua que puede afrontar la hermosa tarea propuesta. ¿Y por qué el Esperanto?

Porque el Esperanto es una lengua...

...sencilla, simple, lógica.
...totalmente fonética, y muy eufónica.
...neutral.
...internacional en sus raices.
...expresiva, rica.
...viva, abierta.
...totalmente probada.
...MUY FACIL DE APRENDER.

Expliquemos todo eso por partes:

El Esperanto es sencillo, simple y lógico porque consta de una pequeñísima serie de sencillas normas invariables, sin excepciones ni irregulariidades. Por

ello, el Esperanto es el único idioma que se aprende con la inteligencia en lugar de con la memoria. Por su sencillez, está al alcance de todas las aptitudes.

El Esperanto es totalmente fonético porque cada signo tiene un solo sonido y cada sonido un solo signo: eso quiere decir, por ejemplo, que no hay letras mudas ni dobles; quiere decir también que, oida una palabra (por supuesto correctamente), sabemos sin lugar a duda cómo se escribe, y que, vista la escritura de una palabra, sabemos de inmediato cómo se pronuncia. En Esperanto, existen cinco vocales que corresponden exactamente con los cinco sonidos de las vocales españolas; en toda palabra existen tantas sílabas como vocales; existen también dos semivocales, con sonido igual a dos de las vocales, pero que se emplean para la formación de diptongos; las palabras siempre son llanas en su acentuación, y no requieren por tanto acento ortográfico en ningún caso. Además el Esperanto es muy eufónico, es decir de sonido agradable.

El Esperanto es neutral porque no da preferencia a ningún pueblo sobre otro, a ninguna cultura o ideología sobre otra. El Esperanto es desde su nacimiento patrimonio cultural de toda la humanidad sin excepciones.

El Esperanto es internacional en sus raices porque su léxico es un compendio de las principales lenguas cultas de la humanidad. Cualquier persona medianamente instruida puede reconocer sobre un texto de Esperanto, a simple vista y sin haber estudiado el idioma, como mínimo el 50% de las palabras. Principalmente, el Esperanto tiene su origen en raices léxicas latinas y griegas, así como también de la ramas eslava y germana.

El Esperanto es una lengua expresiva y rica porque gracias a su estructura flexible, a base de afijos, ofrece posibilidades ilimitadas para la expresión de cualquier pensamiento, de una forma más expresiva y concisa que la mayoría de las lenguas naturales.

El Esperanto es una lengua viva y abierta porque acepta raices de otras lenguas cuando es preciso, y porque sus ilimitadas posibilidades lingüísticas le confieren una extraordinaria vitalidad.

El Esperanto ha sido sometido desde su nacimiento a numerosas pruebas literarias y técnicas, y ha sido probado en los más amplios campos del conocimiento humano, desde la medicina hasta la filosofía. De todas las pruebas, el Esperanto ha salido exitoso, demostrando su solidez y flexibilidad, su capacidad ya indudable para expresar cualquier pensamiento, idea, concepto o sentimiento. En este punto, cabría citar un pequeño fragmento del saludo de bienvenida dirigido por el entonces Presidente de la República Federal de Austria, Franz Jonas (quien aprendió Esperanto en sus años de universitario), a los congresistas del LV Congreso Universal de Esperanto, celebrado en Viena en agosto de 1970:

"...El problema de una lengua internacional hace ya tiempo que dejó de ser una pura teoría. El Esperanto solucionó este problema y convirtió la teoría en una realidad práctica. La Lengua Internacional Esperanto ha pasado hasta hoy por todos los exámenes a los que fue sometida; en la ciencia y la técnica, en la política y el comercio, en la pedagogía y la literatura. ¿Qué otra prueba más de la utilidad y validez del Esperanto necesitan todavía los que dudan? ¡Sólo la convicción propia, la propia experiencia en lugar de estúpidos prejuicios!"

El Esperanto es, en fin, muy fácil de aprender. Baste decir que un curso de Esperanto de sólo 3 meses equivale a un estudio de 3 o 4 años de cualquier otra lengua. Igualmente, puede adquirirse un dominio a nivel coloquial del Esperanto en tal sólo 30 horas de estudio.

Según palabras de un famoso lingüista, el Esperanto tiene...

...la belleza fonética del italiano.

...la sucinta gramática del inglés.

...la riqueza del castellano.

...la estructura formativa del alemán.

...la expresividad del francés.

¿Por qué, entonces, el Esperanto no está implantado ya internacionalmente?: En primer lugar, el Esperanto sólo tiene 102 años de vida, lo cual es muy poco tiempo para la implantación de una lengua. ¡¿Cuántos cientos de años llevan hablándose las demás...?! En segundo lugar, los evidentes intereses comerciales y políticos de los paises más influyentes (especialmente los Estados Unidos de América, e Inglaterra), han dificultado el conocimiento y divulgación del Esperanto. De igual manera, cabría citar el efecto de las dos guerras mundiales, que frenaron su avance y diezmaron las filas de los esperantistas, por no hablar de las varias persecuciones sufridas por éstos en la Alemania de Hitler y en los paises invadidos por el Tercer Reich, en la Unión Soviética de Stalin, en algunos paises del área soviética en la posguerra, en Japón, en China...

LOGROS DEL ESPERANTO

En este corto espacio de 102 años, apenas cuatro generaciones de

esperantistas, los logros del Esperanto han sido, no obstante, considerables:

El Esperanto ha sido reconocido, valorado y apoyado oficialmente por múltiples organismos en diferentes momentos de la historia, como la Unión Telegráfica Universal (1925), la Academia de Ciencia de Francia (1924), la ONU (1966), la UNESCO (1954, 1985), el Consejo Científico del Japón (1950), el Consejo Científico de China (1951), la Cruz Roja (X Conferencia Internacional), la Organización Mundial del Turismo (1980, 1985), la primera Conferencia Internacional sobre el Problema de las Lenguas en el Mundo Científico (1962)...; en España el Esperanto es mérito oficial, según Real Orden de fecha 15 de agosto de 1911 del Ministerio de Instrucción Pública; igualmente ha sido reconocido su valor, e incluso practicado su uso, por personalidades tan dispares como Pio X, Juan Pablo II, Mao Tse Tung, Unamuno, Torres Quevedo, Tito, Mario Pei, Tolstoy...

La mayoría de las principales obras de la literatura universal de todos los tiempos están traducidas al Esperanto. Como ejemplo, la Asociación Británica de Esperanto cuenta con más de 45000 volúmenes. Millares de revistas, folletos, libros, se editan anualmente sobre los temas más diversos y se distribuyen por todo el mundo. Más de 2000 ciudades y paises han editado folletos de información turística en Esperanto.

Numerosas emisoras de Radio emiten en Esperanto a todo el mundo. Entre otras: Radio Polonia, Radio Vaticana, Radio Suiza, Radio Pekin... También, Holanda y Checoslovaquia han emitido cursos completos de Esperanto por televisión.

El Esperanto se imparte en varias universidades de todo el mundo como lengua optativa: Bristol, Amsterdam, Zagreb, Viena, Osaka...; en España, la universidad de La Laguna, en Santa Cruz de Tenerife, tiene una cátreda de Esperanto.

¿CUAL ES LA ORGANIZACION INTERNACIONAL DEL ESPERANTO?

El Esperanto está organizado internacionalmente en múltiples asociaciones, que pueden catalogarse en dos apartados: neutrales y especializadas.

Las asociaciones neutrales tienen por único objetivo la práctica, divulgación, estudio y conocimiento del Esperanto, sin ninguna connotación ideológica de ningún tipo. Es el movimiento más nutrido, activo e influyente. Las sociedades locales se agrupan en sociedades nacionales, y éstas a su vez en la UEA (Universala Esperanto Asocio), con sede actual en Holanda, asociación de carácter mundial fundada en 1908. Cada año se celebra, en una ciudad diferente del planeta, un Congreso Universal de Esperanto, con participación de esperantistas de todas las nacionalidades, cultos y razas. Igualmente, cada sociedad nacional o local celebra anualmente congresos.

Las asociaciones especializadas reunen a esperantistas interesados a su vez en otra actividad, afición, pensamiento... Por ejemplo, hay sociedades de esperantistas ferroviarios, vegetarianos, médicos, cristianos, informáticos, deportistas...

VENTAJAS INMEDIATAS QUE REPORTA EL CONOCIMIENTO DEL ESPERANTO

-Un mucho mejor conocimiento de la gramática de nuestro propio idioma.
-El conocimiento de un segunda lengua ensancha los horizontes intelectuales.
-Una sólida base para aprender mucho más fácilmente cualquier otra lengua.
-El conocimiento directo de la cultura y costumbres de otros paises.
-La directa comunicación y contacto con personas de otros paises y el intercambio cultural que de ello se desprende.

¿DONDE SE PUEDE APRENDER ESPERANTO?

El Esperanto puede aprenderse autodidácticamente mediante libros, discos, cintas, o por correspondencia, o bien asistiendo a clase en multitud de centros, escuelas, grupos... Direcciones de interés:

FEDERACION ESPAÑOLA DE ESPERANTO
Rodriguez San Pedro 13 3-7, 28015 MADRID
Teléfono: 91/4468079
(Las clases son gratuitas, y se imparten los martes y jueves de 19 a 20 horas.)

LIBRO-SERVO DE LA FEDERACION ESPAÑOLA DE ESPERANTO
Apartado 119, 47080 VALLADOLID
Teléfono: 983/260086 (lunes y martes de 17 a 19 horas)
(Se envían libros, diccionarios, folletos, discos, cintas, y otros materiales, contra reembolso.)

HISPANA ESPERANTISTA JUNULARA SOCIETO
(SOCIEDAD JUVENIL ESPERANTISTA ESPAÑOLA)
Sol 75, 41003 SEVILLA
Teléfono: 954/415991

LICEO DE ESPERANTO / MADRIDA ESPERANTO-JUNULARO
(JUVENTUD ESPERANTISTA MADRILEÑA)
Atocha 98-4, 28012 MADRID
Teléfono: 91/2308798 (de 19 a 21 horas)

(Se imparten clases y se celebran tertulias.)
ATENEO DE MADRID
Calle del Prado 21
(Los terceros miércoles de cada mes, a las 19 horas, se celebra una reunión y tertulia.)
INSTITUTO ESPAÑOL DE ESPERANTO
Apartado 2428, BARCELONA
Telegramas: ESPERANTOSERVO
(Información, publicaciones, cursos...)
COLEGIO EGB (Cursos de Esperanto)
03360 CALLOSA DE SEGURA, ALICANTE
(Se imparten cursos de Esperanto por correspondencia)

Aparte de ponerse en contacto con alguna de las direcciones señaladas, si alguien siente interés o quiere aclarar alguna duda o conocer algo en más detalle, puede localizarme en: Acacias 44, 28023 Madrid, teléfono 7153873.

"SI QUIERES DEFENDER TU IDIOMA Y TU CULTURA,
Y BUSCAS UNA SEGUNDA LENGUA INTERNACIONAL Y NEUTRAL,
ATREVETE CON EL ESPERANTO."
"CADA UNO CON SU IDIOMA, Y EL ESPERANTO PARA TODOS."

Marcos Cruz, Madrid, 23/2/1989

RECOGIDA DE FIRMAS PARA AMNISTIA INTERNACIONAL

Con motivo de la campaña sobre los refugiados que inició la Sección Española de Amnistía Internacional el pasado 11 de Enero, estamos recogiendo firmas para apoyar nuestra petición al Gobierno sobre unas normas mínimas para un trato justo a los solicitantes de refugio o asilo político. Te pedimos que nos envíes tu firma y que, si puedes, consigas las de otras personas.

En este número de CUQ se incluye un fichero de nombre firmasAI_doc, con el texto siguiente:

ILMO. SR. D. VICTOR MORENO CATENA.
PRESIDENTE DE LA COMISION INTERMINISTERIAL DE ASILO Y REFUGIO
MINISTERIO DEL INTERIOR
MADRID

Ilmo. Sr.:

Los firmantes solicitamos a V.I. que las prácticas de la Comisión Interministerial de Asilo y Refugio respeten los siguientes puntos, que constituyen las bases mínimas para un trato justo a los refugiados, de acuerdo con lo establecido por Amnistía Internacional.

1.-Ninguna persona deberá ser devuelta a su país, cuando en éste corra peligro de convertirse en un preso de conciencia, de ser torturado o ejecutado.

2.-Todos los solicitantes de asilo deberan recibir el mismo trato, según una práctica establecida. Nadie deberá ser discriminado por sus ideas, color, sexo, raza, lengua o religión, y tampoco por su condición de inmigrado.

3.-Cualquier decisión que se tome en torno a la solicitud de asilo se deberá basar exclusivamente en la situación de los derechos humanos en el país de origen del solicitante. No deberá influir el hecho de que el solicitante carezca del visado correspondiente o que haya viajado con documentación falsa o irregular.

4.-Todo solicitante deberá tener inmediato acceso a una asistencia tanto legal como económica. Esta ayuda se mantendrá hasta la resolución final de su solicitud. A todos los solicitantes de asilo se les facilitará el contacto con la oficina del ACNUR, y se les deberá entregar, en el momento de hacer la solicitud, una hoja donde se explique, en su idioma, los procedimientos que tienen que seguir, y sus derechos durante el tiempo que duren los mísmos.

5.-Todo solicitante de asilo deberá tener derecho a recurrir cuando su solicitud sea denegada. Cuando se recurra tal decisión, el expediente deberá ser revisado por un órgano independiente.

6.-Deberán existir garantías de que nadie es expulsado del país de acogida mientras no se haya decidido su solicitud o mientras dure el recurso de apelación. Se hará especial hincapié en este punto con relación a las solicitudes efectuadas en fronteras.

7.-La resolución de los expedientes durará el tiempo necesario para garantizar que las decisiones adoptadas sean correctas. Sin embargo, los plazos deberán ajustarse a la legislación vigente.

8.-Mientras la solicitud de asilo permanezca pendiente de resolución, los solicitantes de asilo sólo serán detenidos en caso de flagrante delito.

9.-Las solicitudes de asilo no deberán ser rechazadas por "manifiestamente infundadas" o "abusivas", a no ser que se trate de una solicitud de asilo realmente fraudulenta, o que los motivos de dicha solicitud no estén incluidos

en la Convención de 1951, en el Protocolo adicional de 1967 o en la legislación vigente. En estos casos, el expediente deberá someterse a una revisión independiente antes de expulsar al solicitante de España.

10.-Cuando el solicitante de asilo haya llegado a España a través de un primer país de acogida o tránsito no podrá ser devuelto al mísmo a no ser que éste ofrezca las suficientes garantías de que se respetará el principio de "non refoulement", así como las garantías exigidas por el ACNUR.

Nombre y Apellidos D.N.I. Firma

Sacad por impresora varias copias y, una vez firmadas, por favor enviadlas cuanto antes a: Amnistía Internacional, Secretariado Estatal, P. Recoletos 18-6, 28001 Madrid, o a cualquier grupo local de Amnistía Internacional.

Marcos Cruz, Madrid, 31/3/1989

OFERTAS

Para todos aquellos que esten interesados en las Ciencias de la vida y/o medicina y ademas posean el emulador MS/2 , la direccion de la editorial que indico abajo tiene programas para IBM sobre estos temas. Segun he visto hay programas sobre Fisilogia, Microbiologia, Genetica, Bioquimica etc.

Mediante peticion suministra discos de demostracion.

IRL PRESS Ltd

PO Box 1, Eynsham, Oxford OX8 1JJ

REINO UNIDO

Luis J. Garcia
Cordoba

SE BUSCA
========

Busco Trumpcard, SuperQBoard 512K o ampliación de memoria 512 K.

Busco también unidad de disco barata (sin interface a no ser que sea Trumpcard o SuperQBoard).

También estoy dispuesto a comprar un equipo completo (QL + ampliación de memoria + disco(s) + teclado, etc.) si fuera a buen precio.

Ofertas a
Ernesto de Jesús Alcañiz
Departamento de Química Inorgánica
Campus Universitario
28871 Alcalá de Henares (MADRID)

Tfno. (91)8890400 Ext 2208 (laborables de 9 de la mañana a 8 de la tarde; mejor hora para lograr línea a partir de las 2 de la tarde; dejar recado si no estoy localizable).

C.U.Q. SOFT

Por fin tenemos lista de programas. Todos los programas han sido racionalmente renombrados, y alterados sus "boots" en consecuencia, de modo que sean fácilmente manipulables mediante WDIR, WCOPY... y de ese modo acelerar y facilitar la labor de copiarlos a quien los solicite, así como posibilitar su

ordenado almacenamiento.

NORMAS PARA CEDER PROGRAMAS A LA LIBRERIA

Se ruega que, ¡por favor!, a la hora de ceder programas a la librería, se respeten las siguientes normas:

1.-Poner a cada fichero una extensión adecuada que indique su tipo, por ejemplo:

_bas si es un programa en SuperBASIC
_exe o _task si es un programa EXECutable
_bin si es código máquina no EXECutable
_txt o _asc si es un fichero de código ASCII
_fth si es un texto fuente es Forth
_scr si es una pantalla, o un fichero fuente del Forth de Computer One
...etcétera

2.-Poner a todos los ficheros de un mismo programa un mismo nombre inicial, que no coincida con alguna de las referencias de los programas ya existentes. Si entre los ficheros de un programa existe un fichero _doc del Quill, o de otro paquete de Psion, el nombre inicial común a todos los ficheros no podrá, por tanto, ser más largo de 8 caracteres.

3.-No emplear en los nombres de los ficheros caracteres que no sean aceptados directamente, es decir, que no sea necesario encerrar el nombre entre comillas para manipular el fichero.

4.-Deben enviarse, como las colaboraciones escritas, a: Salvador Merino, Carretera de Cádiz (Cerámicas Mary), 29640 FUENGIROLA (Torreblanca del Sol), Málaga.

LISTA DE PROGRAMAS DISPONIBLES

(De momento no se incluye relación de ficheros, ni sectores ocupados.)

CUQ	Referencia	Autor	Descripción breve
1	sfthcalc	Salvador Merino	Calculadora EXECutable (RPN)
1	ratón	J. C. de Prada	Tkit para SMouse desde BASIC
1	rr	J. C. de Prada	Juego retrato robot
2	sísiforth	Marcos Cruz	Sistemas Expertos en Forth
4	fthmat64	Salvador Merino	Matem. de 64 bits en Forth
5	exchangeador	Agustín Gallego	Intercambia
5	traductor	J. C. de Prada	Traduce códigos IBM <-> QL
6	cuatro_en_raya	Luis Valero	Juego 4 en raya, 2 jugadores
6	ahorcado	Luis Valero	Juego del ahorcado, sin graf.
6	laberinto	Luis Valero	Juego salir de laberinto 3D
6	amplia_gráficos	Luis Valero	Retocar pantallas, modo 4
6	copy_grises	Luis Valero	Rutina para hard-copy
6	sonidos	Luis Valero	Ejemplos al azar de BEEPs
6	errores	Rafael Candau	Para cambiar m. de error QL
6	cuentas	Rafael Candau	Plantilla _aba doméstica
6	clock	Luis Valero	Reloj EXECutable
7	printer_proc	Anónimo	Proc. para config. impresora
7	tenis	Agustín Gallego	Juego Ping-Pong, 2 jugadores

(Faltan un par de ellos, que están pendientes de que se aclare el objeto de alguno de sus ficheros.)

Los programas que se desee pueden solicitarse, bien individualmente por su nombre de referencia, o bien por el número de CUQ al que corresponden a: Marcos Cruz, Acacias 44, 28023 Madrid; adjuntando sobre (suficientemente) franqueado y con la dirección escrita, así como disco o microdrive/s formateado/s.

Marcos Cruz, 4/4/1989

Junto con este boletín, se incluyen los siguientes programas:

- ALCHP_BIN. Versión en binario de las palabras definidas en el capitulo XII del Superforth. (Autor: Salvador Merino).

EN EL PROXIMO NUMERO...

- Nuevo programa para pasar pantallas del Spectrum al QL.
- Comentario sobre el founted89.

- Traducción del manual del founted89.
- Practicando con el Superforth (XIII).
- Comentario QL CADETTE.
- Comentario Domination
- Segunda entrega Compilador Cobol IEC-SOFT.
- Traducción manual Toolkit II
- Traducción manual Qram
- Traducción manual drivers (Tony Tebby)
- Traducción manual QIMI
- ¡Un CUQ con gráficos!
- Y muchas cosillas más (incluido programas) de cuyo nombre no deseo acordarme.

AUN LE LLEVAMOS UNA GRAN VENTAJA A LA FECHA PREVISTA DE ESTE NUMERO (Cualquier cosa que tenga fecha de caducidad, tiene prioridad ALFA para ser incorporado en el boletín más reciente).

La anterior lista es el stock de material que dispongo actualmente (no está nada mal ¡no!). Para que os hagais una idea del volumen del material, puedo adelantar que hay más de un disco 720 K.